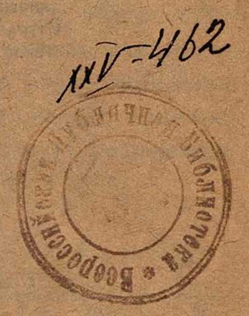
М. ЛАНГЕ

ШАХМАТЫ
И ОСНОВЫ ИХ СТРАТЕГИИ

Перев. с немецкого
А. А. ГРИЦАЙ





Одесса — 1924

Р. О. П. (Одесса) № 2454.
Первая Государственная
типография им. К. Маркса
Стурдзовский пер. № 3-а.
Заказ № 3802 — 3000 экз.

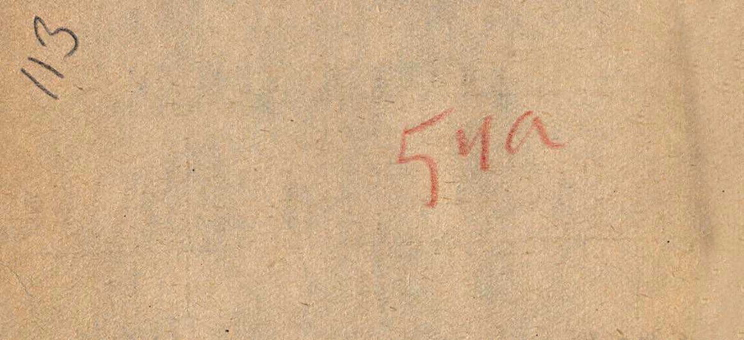


8/10бр

КНИГА ИМЕЕТ.

Печатн. листов	Выпуск	В перепл. един. соедин. №№ вып.	Таблиц	Карт	Иллюстр.	Служебн. №№	№№ списка и порядковый	1948 г.
11	1					И	43/1027	

з. 39 т. 300 эк.


113
5иа

ИЗ ПРЕДИСЛОВИЯ АВТОРА

Когда я брался за составление небольшой книжечки о шахматах, мне было ясно, что придать ей одновременно и научный, и общедоступный характер я мог бы, лишь отступив от обычной и сейчас схемы учебников шахматной игры. Простое нагромождение бесконечных вариантов начал имеет, конечно, лишь статистическую ценность. И, разумеется, этот более механический метод должен уступать свое место всюду, где его можно заменить логически-дедуктивным мышлением. По моему мнению, область приложения рассуждений, подобных математическим, в шахматах шире, чем это обыкновенно думают.

С педагогической точки зрения многим начальным книжкам о шахматах можно сделать упрек, что они дают слишком краткие раз-

боры примерных партий. Я пытался здесь помочь пониманию вопроса большей подробностью изложения.

Мне кажется, что я принял во внимание практическую сторону и тем, что больше всего останавливался на самой длинной и самой трудной части шахматной партии, на ее средине.

М. Ланге

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВАЖНЕЙШИЕ ОПЕЧАТКИ

Страница	*Строка*	*Напечатано*	*Должно быть*
2	7 св.	до Р. Х.	по Р. Х.
72	7 св.	С f1 — c5	С f8 — c5
94	7 сн.	С c1 × f5	С c1 × f4
99	10 сн.	d7;	d7; 27.
110	4 св.	Ф d8 × c7	Ф d8 — c7

Кроме того, на стр. 24 перед 4-й строкой снизу добавить:

e4 не может

g3 может на g2

ВВЕДЕНИЕ

Почти все игры удовлетворяют известному стремлению к борьбе, и многие из них обязаны своим распространением и жизненностью только тому, что успокаивают это особое чувство, присущее всем живым существам. В играх на доске мы находим чистейшую форму принципа борьбы, перенесенной в умственную область. Они предъявляют высокие требования к логическому мышлению и благодаря этому развивают мыслительные способности. Поэтому, естественно, с развитием духовной культуры народа занятие играми на доске распространяется все больше. На деле их историческое развитие имело именно такой ход. У тех народов, которые, благодаря своему возрасту, дальше ушли в процессе духовного развития, каковы, например, китайцы, мы видим высокое развитие этого рода игр. Из далекой Азии, этой древней колыбели человечества, идут наиболее ценные изобретения этого рода, иногда известные лишь очень мало. Достаточно упомянуть об игре „Го“, которая существует около

4300 лет и которая, несмотря на свою высокую ценность, только в настоящее время нашла в Германии маленький кружок приверженцев*. Из Азии же пришла к нам и шахматная игра**. В древнейшей форме индийская военная игра, она приблизительно в 550 году до Р. Х. была заимствована и изменена персами. Около 700 г. ее определенно можно указать у арабов. В IX столетии она известна в магометанской, а около 1000 года в христианской Испании. С Пиренейского полуострова она постепенно распространяется по всей Европе, все еще в несколько неуклюжем виде, с сильно отличающимися от нынешних правилами, пока, наконец, к началу эпохи Реформации, около 1475 г., она не подверглась последней существенной переделке, которая снова исходила из Испании; эта новая манера игры дала шахматам значительно более живой характер, главным образом благодаря расширению ходов ферзя. Можно сказать, что устойчивое равновесие состязующихся сил, которое способствовало разыгриванию партии в ничью,

---

* Л. Пфаундлер. Китайско-японская игра „Го“. Лейпциг, 1908. Б. Г. Тейбнер.

** Последующие исторические данные взяты, в первой части, из известных исследований Т. фон-дер -Лаза, Zur Geschichte und Literatur des Schachspieles, Лейпциг, 1897.

стало неустойчивым, поскольку при новой игре, очень метко окрещенной в Италии alla rabiosa (бешеной), каждый маленький промах мог привести к немедленной потере партии.

Старейшие из дошедших до нас рукописей того времени написаны испанцем Лусена (1497) и португальцем Дамиано (1512). Оба автора занимаются уже теорией дебютов, но в мало удовлетворительной форме, соответствовавшей их силе игры. Больше на этом поприще сделал Рюи Лопес (1561), в память которого и поныне один из дебютов называется „испанской партией“ или „дебютом Рюи Лопеса“.

В XVI столетии наступил блестящий период шахматной игры в Италии; такие выдающиеся практики, как Буа и Леонардо, сражались перед тонкими ценителями за первенство, подымая искусство шахматной игры на небывалую высоту. Наиболее ценными для нас данными того времени являются работы Джулио Чезаре Полерио, также очень сильного игрока. В играх этого автора ясно виден значительный шаг вперед по сравнению с предшественниками. Далее, заслуживает внимания появившийся в Риме в 1619 году трактат калабрийца Греко.

После этого расцвета наступает период затишья, который оканчивается только в 1737 году, с появлением остроумных концов

игр с жертвами араба Филиппа Стамма. Вскоре затем, в 1749 году, появляется Андре Даникан-Филидор в Париже со своим „Анализом“, который возбудил всеобщее внимание и который был им издан еще раз в 1777 году в дополненном виде. Филидор развивал в нем идеи, на которых ниже мы остановимся более подробно, и положил основание школе, названной его именем, которая сознательно стала в оппозицию взглядам старых итальянцев. Филидор скоро достиг значительной славы, как практик, и в свою лучшую пору считался сильнейшим мировым игроком. Он умер в 1795 году, создав в Париже центр европейской шахматной игры. В 1821 г. в Сен-Клу около Парижа собрались четыре выдающихся игрока, англичане Льюис и Кокран и французы Делабурдоннэ и Дешапелль, для ряда серьезных состязаний, которые оказали очень благотворное влияние на всю шахматную жизнь. В связи с повышением общего интереса к нашей игре, быть может, стоят высоко ценные исторически партии по переписке в 1824—8 годах между Лондонским и Эдинбургским шахматными клубами. Эдинбуржцы тогда впервые ввели тот дебют, который в их честь носит название „Шотландской партии“.

В 1834 году были сыграны, знаменитые еще и теперь, 85 турнирных партий между

уже упомянутым Делабурдоннэ и ирландцем Мак-Доннеллом, в которых француз оказался победителем, заслужив себе славу первого игрока своего времени. Пятьдесят из них были тотчас же напечатаны. Они на довольно долгое время дали направление дальнейшему развитию шахмат и послужили косвенным толчком к глубокому изучению теории дебютов.

На этот период падает возникновение первых шахматных журналов. В 1836 г. был основан Le Palamède, в 1841 Chess Player's Chronicle, в 1846 Deutsche Shachzeitung. Вопрос о последней поднял Бледов, стоявший во главе кружка семи сильных берлинских игроков. К этому кружку принадлежал, между прочим, и фон-дер-Лаза, первый издатель „Руководства шахматной игры", очень обширного труда, который в 1914 г. вышел восьмым изданием в новой обработке Карла Шлехтера.

В 1843 г. в Париже снова состоялся большой турнир, на этот раз между французским маэстро Сент-Аманом и англичанином Говардом Стаунтоном, причем победителем оказался последний. В Англии за Стаунтоном сейчас же после этого признали championship of the world, мировое первенство; это понятие с той поры существует и поныне.

В это же время шахматная жизнь обогатилась еще одним нововведением. В 1851 г.

состоялся в Лондоне первый международный шахматный турнир с назначением призов. Совершенно неожиданно победителем на нем оказался не Стаунтон, а немец Адольф Андерсен (1818—79) из Бреславля, профессор математики, выдающиеся способности которого до того времени были оценены недостаточно высоко.

Между тем, возрос интерес к благородной игре и в Новом Свете. В 1857 г. в Нью-Иорке состоялся первый американский турнир на первенство, на котором победителем вышел юный Поль Морфи (1837—84); под влиянием своих пылких земляков он предпринял путешествие по Европе для того, чтобы сразиться с сильнейшими игроками Старого Света.

Матч с Стаунтоном не состоялся; в свободных же партиях, так же, как и в турнирах с Левенталем и Гаррвицем, Морфи показал значительное превосходство сил. Но его главнейшим успехом была победа над Андерсеном в 1858 г. в Париже; Морфи выиграл 7 партий, потерял только 2, а 2 сыграл в ничью. Прославленным вернулся американский маэстро в свое отечество, где, однако, вскоре впал в длительную меланхолию и в конце концов умер в одиночестве. Подобно комете, его звезда зажглась на шахматном небе, для того чтобы быстро потухнуть.—Стиль его

игры снова возвращает нас к старой итальянской манере. Его изучение чрезвычайно полезно для каждого начинающего и теперь.

С этого времени происходит все больше и больше шахматных состязаний. Было бы черезчур длинно рассматривать каждое в отдельности. Следующая сводка указывает результаты важнейших турниров и состязаний, в особенности новейшего времени. В тех случаях, где нет особых указаний, всегда имеется в виду турнир более, чем с двумя участниками. В состязаниях первое число указывает количество побед первого по порядку, второе второго, а третье число партий в ничью.

1861 Бристоль I. Луи Паульсен.
Матч Паульсен - Колиш, победитель Паульсен.
Матч Андерсен - Колиш 4 : 3 : 2.
1862 Лондон I. Андерсен, II. Паульсен, III. Овен, IV. Мак-Доннелл, V. Дюбуа, VI. Стейниц.
Матч Паульсен - Андерсен в ничью.
1865 Дублин I. Стейниц.
1866 Матч Стейниц - Андерсен 8 : 6 : 0. С этих пор Стейницу принадлежит мировое первенство (шахматный король).
1867 Париж I. Колиш, II. Винавер, III. Стейниц, IV. Г. Р. Нейман.
1867 Матч Андерсен - Цукерторт 11 : 4 : 1.
1870 Баден-Баден I. Андерсен, II. Стейниц, III—IV. Блакбёрн и Г. Р. Нейман.
1871 Матч Цукерторт - Андерсен 5 : 2 : 0.
1872 Матч Стейниц - Цукерторт 7 : 1 : 4.
1873 Вена I. Стейниц, II. Блакбёрн, III. Андерсен, IV. Розенталь.

1876 Матч Паульсен - Андерсен 5 : 4.
Матч Стейниц - Блакбёрн 7 : 0 : 0.
1877 Лейпциг I. Паульсен, II. Андерсен.
Матч Паульсен - Андерсен 5 : 3.
1878 Париж I. Цукерторт, II. Винавер, III. Блакбёрн, IV. Маккензи, V. Бёрд, VI. Андерсен.
1879 Лейпциг I. Энглиш, II. Паульсен.
1881 Берлин I. Блакбёрн, II. Цукерторт, III—IV. Винавер и Чигорин.
1882 Вена I—II. Стейниц и Винавер, III. Мазон.
1883 Лондон I. Цукерторт, II. Стейниц, III. Блакбёрн, IV. Чигорин.
Нюрнберг I. Винавер, II. Блакбёрн.
1885 Гамбург I. Гунсберг.
1886 Герфорд I. Блакбёрн.
Матч Стейниц-Цукерторт 10 : 5.
Ноттингам I. Бёрн.
1887 Франкфурт на М. I. Маккензи, II—III. Блакбёрн и М. Вейс.
1889 Нью-Иорк I—II. Чигорин и М. Вейс.
Матч Стейниц - Чигорин, победитель Стейниц.
1890 Манчестер I. Тарраш, II. Блакбёрн, III—IV Бёрд и Маккензи.
1891 Матч Стейниц - Чигорин, победитель Стейниц.
1892 Нью-Иорк I. Ласкер.
1893 Матч Тарраш - Чигорин 9 : 9 : 4.
1894 Лейпциг I. Тарраш.
Матч на мировое первенство Ласкер. - Стейниц 10:5:4. Звание шахм. короля переходит к Ласкеру.
1895 Гастингс I. Пиллсбёри, II. Чигорин, III. Ласкер, IV. Тарраш, V. Стейниц.
Петербург. Турнир четырех маэстро I. Ласкер, II. Стейниц, III. Пиллсбёри, IV. Чигорин.
1896 Нюрнберг I. Ласкер, II. Мароци, III—IV. Пиллсбёри и Тарраш, V. Яновский, VI. Стейниц, VII—VIII. Шлехтер и Вальбродт.

Реванш Ласкер - Стейниц 10 : 2 : 2.
Будапешт I. Чигорин, II. Харузек, III. Пиллсбёри, IV — V. Шлехтер и Яновский, VI—VII. Вальбродт и Винавер.
1897 Берлин I. Харузек, II. Вальбродт, III. Блакбёрн, IV. Яновский, V. Бёрн, VI—VII. Алапин, Марко и Шлехтер.
Матч Пиллсбёри - Шовальтер 10 : 8 : 3.
Матч Яновский - Шлехтер 2 : 2 : 3.
Матч Яновский - Вальбродт 4 : 2 : 2.
1898 Вена I. Тарраш, II. Пиллсбёри, III. Яновский, IV. Стейниц, V. Шлехтер, VI—VII. Чигорин и Бёрн, VIII—IX. Липке и Мароци, X. Алапин.
1899 Лондон I. Ласкер, II—IV. Яновский, Мароци и Пиллсбёри, V. Шлехтер, VI. Блакбёрн, VII. Чигорин, VIII. Мазон, IX. Шовальтер.
Кельн I. Бёрн, II—IV. Харузек, В. Кон, Чигорин, V. Стейниц, VI—VII. Шлехтер и Шовальтер, VIII. Яновский.
1900 Париж I. Ласкер, II. Пиллсбёри, III—IV. Мароци, Маршалл.
Мюнхен I—III. Мароци, Пиллсбёри, Шлехтер, IV. Берн.
1901 Монте-Карло I. Яновский, II. Шлехтер, III—IV. Чигорин и Щеве, V. Алапин, VI. Мизес.
1902 Монте-Карло I. Мароци, II. Пиллсбёри, III. Яновский, IV. Тейхман, V—VI. Тарраш, Шлехтер, Вольф.
Ганновер I. Яновский, II. Пиллсбёри, III. Аткинс, IV. Мизес, V—VI. Вольф, Напир, VII. Чигорин, VIII. Олланд.
1903 Монте-Карло I. Тарраш, II. Мароци, III. Пиллсбёри, IV. Шлехтер, V. Тейхман, VI. Марко, VII. Вольф.
Вена. Турнир королевского гамбита I. Чигорин, II. Маршалл, III. Марко, IV. Пиллсбёри, V—VII. Мароци, Мизес и Тейхман.

1904 Кэмбридж-Спрингс I. Маршалл, II—III. Яновский, Ласкер, IV. Марко, V. Шовальтер, VI—VII. Шлехтер, Чигорин.

1905 Остенде I. Мароци, II—III. Яновский, Тарраш, IV. Шлехтер, V—VI. Марко, Тейхман.

Бармен I—II. Яновский, Мароци, III. Маршалл, IV—V. Бернштейн и Шлехтер, VI. Бергер, VII—X. Джон, Леонгардт, Чигорин, Вольф.

Матч Тарраш - Маршалл 8 : 1 : 8.

1906 Остенде I. Шлехтер, II. Мароци, III—IV. Рубинштейн, Бёрн, V. Бернштейн, VI. Тейхман, VII. Маршалл, VIII. Яновский, IX. Перлис.

Нюрнберг I. Маршалл, II. Дурас, III—IV. Флейшман, Шлехтер, V. Чигорин, VI—VII. Сальве, Вольф, VIII. Э. Кон, IX—XI. Зноско - Боровский, Тарраш, Видмар.

1907 Матч Ласкер - Маршалл 8 : 0 : 8.

Остендский турнир маэстро I. Тарраш, II. Шлехтер, III—IV. Яновский, Маршалл, V. Бёрн, VI. Чигорин.

Турнир маэстро I—II. Бернштейн, Рубинштейн, III—IV. Мизес, Нимцович, V. Флейшман, VI. Тейхман, VII. Дурас, VIII. Сальве, IX. Марко.

Карлсбад I. Рубинштейн, II. Мароци, III. Леонгардт, IV—V. Нимцович, Шлехтер, VI. Видмар, VII—VIII. Дурас, Тейхман.

1908 Вена I — III. Дурас, Мароци, Шлехтер, IV. Рубинштейн, V. Тейхман, VI. Шпильман, VII —VIII. Перлис, Тартаковер, IX — X. Леонгардт, Маршалл.

Матч на мировое первенство Ласкер-Тарраш 8 : 3 : 5.

1909 Петербург I—II. Ласкер и Рубинштейн, III—IV. Дурас, Шпильман, V. Бернштейн, VI. Тейхман, VII. Перлис, VIII — X. Э. Кон, Сальве, Шлехтер.

Матч Маршалл - Рубинштейн 2 : 3 : 3.
Матч Капабланка - Маршалл 8 : 1 : 14.

1910 Матч на мировое первенство Ласкер-Шлехтер 1:1:8. Шлехтер становится наравне с Ласкером.
Матч на мировое первенство Яновский - Ласкер 1:7:2.
Гамбург I. Шлехтер, II. Дурас, III. Нимцович, IV. Шпильман, V — VI. Маршалл, Тейхман, VII — VIII. Алехин, Дуз-Хотимирский, IX — X. Форгач, Тарраш.
Матч Яновский - Ласкер 0 : 8 : 3.
Сан-Себастиан I. Капабланка, II — III. Рубинштейн, Видмар, IV. Маршалл, V—VII. Нимцович, Шлехтер, Тарраш.

1911 Матч Шлехтер-Тарраш 3 : 3 : 10.
Карлсбад I. Тейхман, II — III. Рубинштейн, Шлехтер, IV. Ротлеви, V — VI. Маршалл, Нимцович, VII. Видмар, VIII — XI. Алехин, Дурас, Леонгардт, Тартаковер, XII. Шпильман.
Сан-Себастиан I. Рубинштейн, II — III. Нимцович, Шпильман, IV. Тарраш.

1912 Бреславль I — II. Дурас, Рубинштейн. III. Тейхман, IV — V. Шлехтер, Тарраш, VI. Маршалл, VII. Шпильман, VIII — XI. Бараш, Брейер, Мизес, Пщепиурка, XII. Бёрн.
Пистиан I. Рубинштейн, II. Шпильман, III. Маршалл, IV — VI. Дурас, Шлехтер, Тейхман, VII — VIII. Балла, Брейер, IX—XI. Алапин, Сальве, Штерк, XII. Ловицкий.
Будапешт. Шестерной турнир I — II. Маршалл, Шлехтер, III — IV. Дурас, Мароци, V—VI. Тейхман, Видмар.
Вильно. Всероссийский турнир I. Рубин-

штейн, II. Бернштейн, III. Левицкий, IV. Нимцович, V. Фламберг.

Матч Яновский-Маршалл 2 : 6 : 2.

Нью-Иорк I. Капабланка, II. Маршалл, III. Яффе, IV. Яновский, V — VI. Чайес, Штапфер.

1913 Будапешт I. Шпильман, II. Тартаковер, III. Форгач, IV — V. Балла, Марко.

Нью-Иорк I. Капабланка, II. Маршалл, III. Яффе, IV. Яновский.

Гавана I. Маршалл, II. Капабланка, III. Яновский.

Вена I. Шпильман, II. Тартаковер, III. Рети, IV. Шлехтер.

1914 Петербург I. Ласкер, II. Капабланка, III. Алехин, IV. Тарраш, V. Маршалл.

Мангейм (неокончен) Алехин $9^1/_2$, Видмар $8^1/_2$, Шпильман 8.*

1916 Матч Тарраш-Мизес 7 : 2 : 4.

Матч Ласкер-Тарраш 5 : 0 : 1.

Матч Яновский-Шовальтер 7 : 2 : 2.

1917 Матч Брейер-Эссер 2 : 1 : 0.

Матч Мароци-Штерк 2 : 1 : 3.

Будапешт I. Брейер, II — III. Бараш и Штерк, IV — V. Гаваси и Эссер.

Вена I. Шлехтер, II. Видмар, III. Кауфман.

Требич I. Видмар, II. Тартаковер, III. Шлехтер, IV. Асталос.

1918 Матч Рубинштейн-Шлехтер 2 : 1 : 3.

Берлин Четверной турнир I. Видмар, II. Шлехтер, III. Мизес, IV. Рубинштейн.

Второй четверной турнир, I. Ласкер, II. Рубинштейн, III. Шлехтер, IV. Тарраш.

Вена Матч Видмар-Тартаковер 2 : 0 : 4.

---

* Данные для военного и послевоенного времени взяты из № 1 (Июль 1922) журнала „Шахматы“ (Москва). *Прим. пер.*

Кашау. I. Рети, II. Видмар, III — IV. Брейер и Шлехтер.

1919 Берлин. Матч Боголюбов-Барделебен 3:0:2.

Турнир I. Боголюбов, II. Селезнев, III — IV. Рети и Шпильман.

Вена. Матч Тартаковер-Рети 3:2:5.

Второй матч Тартаковер-Рети 2:2:2.

Нью-Иорк. I. Капабланка, II. Костич, III. Маршалл.

Гавана. Матч Капабланка-Костич 5:0:0.

Гастингс. I. Капабланка, II. Костич, III—IV. Томас и Ятс, V — VI. Митчелл и Вальтух, VII — VIII. Олланд и Скотт.

Стокгольм. I. Боголюбов, II. Шпильман, III. Рети.

Четверной турнир I. Шпильман, II. Рубинштейн, III. Боголюбов, IV. Рети.

1920 Гетеборг. Первый после войны международный турнир. I. Рети, II. Рубинштейн, III. Боголюбов, IV — VII. Костич, Мизес, Тарраш и Тартаковер.

Берлин. Международный турнир. I. Брейер, II — III. Боголюбов и Тартаковер, IV. Рети.

Амстердам. I. Рети, II — III. Мароци и Тартаковер.

Матч Рети-Эйве 3:1:0.

Матч Рубинштейн-Боголюбов 5:4:3.

Матч Боголюбов-Нимцович 3:1:2.

Вена. I — II. Тартаковер и Грюнфельд, III. Штрабль.

Турнир I. Тартаковер.

Турнир маэстро I. Грубер, II — III. Грюнфельд и Рети.

Второй турнир маэстро I. Рети.

Матч Тартаковер-Рети 3:0:3.

Матч Рети-Олланд 5:3:2.

Матч Рети-Брейер 4:0:1.

Нью-Иорк. I. Маршалл, II. Яффе, III—IV. Джаксон и Млотковский.

Эдинбург. I. Скотт, II. Томас, III. Сарджент, IV. Митчелл.

1921 Гавана. Матч на мировое первенство Капабланка-Ласкер 4:0:10.

Матч Алехин-Тейхман 2:2:2.

Триберг. I. Алехин, II. Грюнфельд, III—IV. Костич и Тартаковер, V. Балла, VI. Эйве.

Гаага. I. Алехин, II. Тарраш, III. Рубинштейн, IV—V. Костич и Мароци.

Матч Шпильман-Тартаковер 3:2:1.

Матч Шпильман-Рети 3:0:3.

Вена. I. Зэмиш, II. Эйве, III. Бройер, IV—VII. Тартаковер, Грюнфельд, Вайда и Вукович.

Киль. I. Боголюбов, II—III. Бринкман и Зэмиш, IV. Рети.

Триберг. I. Рубинштейн, II—III. Боголюбов и Шпильман. IV. Селезнев.

Национальные турниры:

Англии: I. Ятс, II. Томас, III—IV. Митчелл и Вэнрайт.

Германии: I. Пост, II. Зэмиш, III. Шляге, IV. Джон, V—VI. Карльс и Крюгер.

Италии: I. Маротти, II. Зингер, III—IV. Бернгеймер и Канцелиере.

Швеции: I. Нигольм.

Норвегии: I. Ганзен.

Голландии: I. Эйве, II. Давидсон, III—IV. Олланд и Ломан.

Чехо-Словакии: I—III. Громадка, Прокеш и Трейбал, IV. Зери.

Испании: I. М. Гольмайо, II. Ц. Гольмайо, III. Юнкоса, IV. Гомес.

С. Штатов С. А.: I. Яновский, II. Вайтекер, III. Яффе, IV. Хаго.

Как видно из этой сводки, существовало и существует множество шахматных маэстро, успех которых постоянно колеблется, а в общем, держится на средине; однако, только весьма немногие из них подолгу занимают первые места на турнирах, и только эти должны быть здесь еще раз отмечены. Рядом с уже упомянутым Андерсеном нужно поставить равного ему противника Луи Паульсена. Главная сила его игры заключалась в защите. Он своим пониманием шахматной стратегии оказал, быть может, плодотворное влияние на следующего великого игрока Вильгельма Стейница; последнего можно рассматривать, как сильнейшего игрока до Ласкера. Он сумел удержать за собой шахматный трон впродолжение 28 лет. К тому же он оказал бесконечно много услуг возвышению искусства шахматной игры, с которыми мы еще встретимся при рассмотрении основ стратегии. В 1894 г. Стейниц был побежден Эмануилом Ласкером, шахматным королем до 1921 года. Он блестяще победил Маршалла, Яновского и Тарраша, но против венца Шлехтера в 1910 году смог закончить матч только в ничью *.

* В 1921 году он был побежден кубинцем Капабланкой. Серьезным претендентом на мировое первенство теперь является русский игрок А. А. Алехин. *Прим. пер.*

I. ПРАВИЛА ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

А. Размещение и обозначение доски и фигур

В шахматной игре борьба происходит на ровной плоскости, шахматной доске, между двумя враждебными, отличающимися окраской, войсками, которые состоят из разнородных военных частей, и которые для краткости называются „Белыми“ и „Черными“. Расстановка фигур при начале игры ясна из диаграммы рис. 1.

Числа и буквы по краям дают общеупотребительные обозначения для рядов и столбцов шахматной доски. Ее 64 квадрата обозначают, указывая, какой столбец и какой ряд пересекаются на данном поле. Так, например, b1, g1, b8, g8 означают квадраты, на которых помещаются кони (фигуры с конской головой), a1, h1, a8, h8 квадраты, на которых помещаются фигуры, называемые ладьями, и т. д.

При установке доски надо обращать внимание на то, чтобы, по общепринятому пра-

вилу, уго̀льный квадрат справа от каждого игрока был белым.

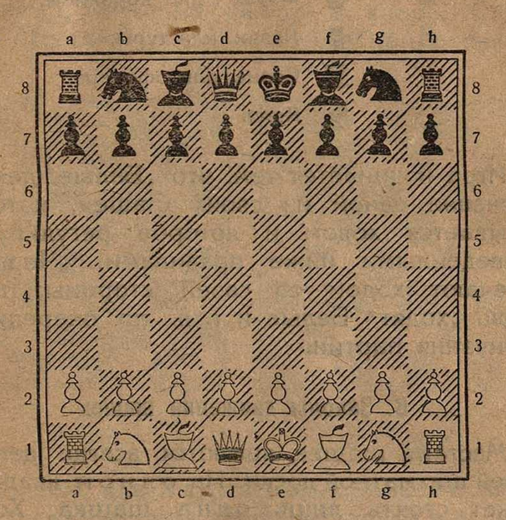


Рис. 1

Положение шахматных фигур в начале игры

Шашки, стоящие во втором и седьмом ряду и имеющие совершенно одинаковый вид, носят название пешек. Остальные шашки носят общее название фигур. Они состоят из пяти различных типов:

♔ ♚ Короля,

♕ ♛ Ферзя*, или королевы,

♖ ♜ Ладьи, или туры,

♗ ♝ Слона, или офицера,

♘ ♞ Коня.

Игра начинается тем, что „Белые“ делают движение одной из своих шашек, которое называется ходом и которое регулируется приведенными ниже правилами. „Черные“ отвечают ходом со своей стороны; тогда вновь „ходят“ Белые и т. д. по очереди до окончания партии.

В. Законы движения шашек

Местами шашек являются всегда центры полей шахматной доски. На одном квадрате может стоять лишь одна шашка. Ходом называется передвижение с одного поля на другое. Ферзь (рис. 2) „ходит“ по прямому или косому направлению на любое поле. На чертеже, следовательно, ферзь, находящийся на e5, может переменить это поле на любое из отмеченных точками. Король (рис. 3)

* Испорченное слово „Визирь“, первый министр. *Прим. пер.*

ходит в тех же направлениях, что и ферзь, но всегда только на соседнее поле, так что он, как видно на чертеже, находясь на c6, например, имеет на выбор 8 ходов. Слон (рис. 4) ходит только по косому направлению,

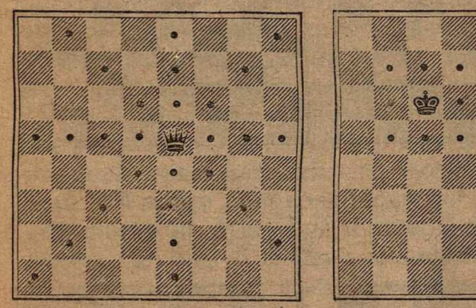


Рис. 2

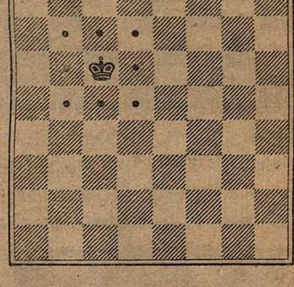


Рис. 3

между тем, как ладья (рис. 5) имеет в своем распоряжении поля, лежащие только в прямом направлении, параллельном одному из краев доски.

Пешка (рис. 6) имеет возможность ходить только на один шаг прямо вперед к врагу. Только, когда она стоит на своем первоначальном месте, она может ходить, по желанию, на один или на два шага вперед. Каким образом ходит конь, видно из рис. 7. Это

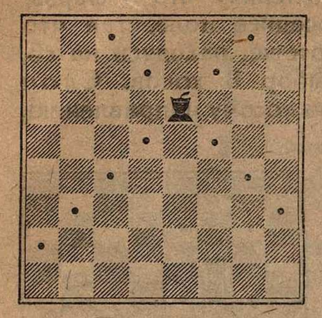


Рис. 4

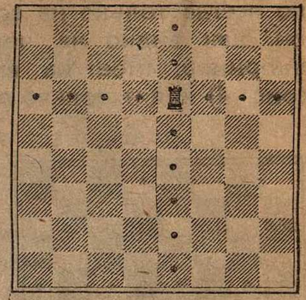


Рис. 5

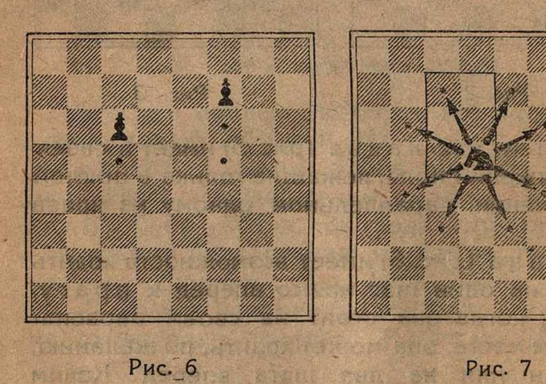


Рис. 6

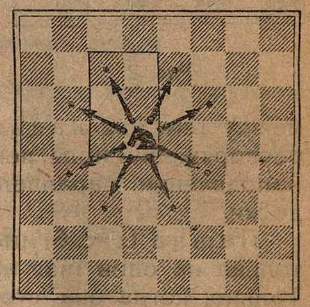


Рис. 7

станет яснее, если взять прямоугольник, стороны которого равны одна двум, а другая трем квадратам. Конь стоит в одном углу такого прямоугольника и может „ходить“ в его угол, противоположный тому, в котором он находится.

Для того, чтобы могла происходить борьба между шахматными шашками, они должны взаимно влиять друг на друга. По этой причине предшествующие правила ходов требуют еще дополнения. Под ударами ферзя, ладьи и слона, в соответственных направлениях, находятся только те поля, которые от места первоначального нахождения этих фигур не отделены шашкой одного с ними цвета. На рис. 8 ферзь, находящийся на d7, не может занять, в направлении к слону, ни одного из полей с6, b5, а4, из-за присутствия этого слона. Конь заслоняет ему, кроме поля, на котором стоит сам, поле h7, а пешка, кроме f5, еще g4 и h3. Конь, король и пешка не могут ходить на все те поля, которые заняты шашками того же цвета. На рис. 9, поэтому, пешка, находящаяся на f4, вообще не может ходить, король вместо восьми имеет на выбор только шесть ходов, так как движению на f4 и h4 препятствуют пешки, а конь не может занять полей g5 и h4. Поле е5, напротив того, доступно коню, несмотря на то, что оба поля е4 и f4 заняты.

Обеим пешкам на e4 и h4 вообще ничто не препятствует ходить на e3 и h3.—Если стоящие на дороге шашки принадлежат противнику, ферзь, ладья и слон все же не могут занять поля, лежащие по ту сторону этих шашек. Напротив все шашки, за исключе-

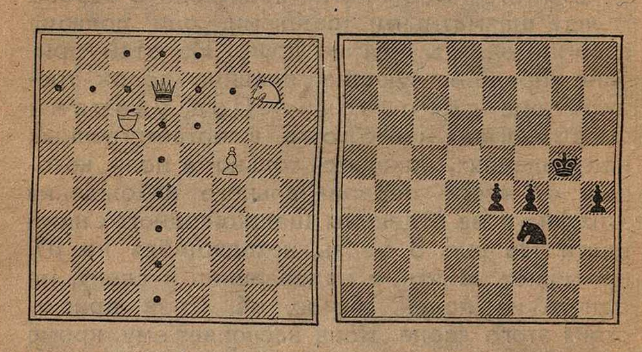


Рис. 8 Рис. 9

нием пешек, могут занимать поля, которые, в незанятом виде, доступны им, даже если они заняты шашками противника. Для этой цели, прежде всего, соответственная шашка противника удаляется с доски, как бы убитая. Все это действие называется „взятием“. Оно является важнейшей операцией в шахматах, поскольку оно дает возможность существенно влиять на противника.

Пешка „берет“ в другом направлении, чем ходит, а именно вкось направо или налево вперед, т. е. по направлению к противнику. В виду важности предмета, может быть, полезно разобрать на примерах взятие шашек. Начинающий шахматист хорошо сделает, изобретая и вместе с тем изучая сам дальнейшие примеры, так как только тот может быть хорошим шахматным игроком, кто в каждом положении видит с первого взгляда все возможности взятия шашек и все препятствия, которые он может создать противнику своими собственными шашками.

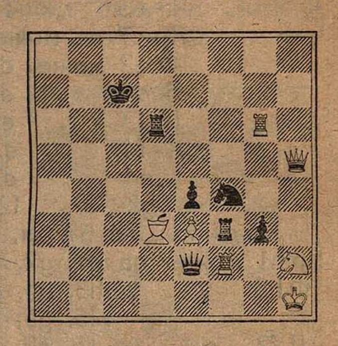


Рис. 10

Обыкновенно фигуры обозначаются начальными буквами их названий, между тем как пешки не означаются ничем: в таком случае положение на рис. 10 можно изобразить следующим образом:

Брать

Кр h1 не может
Ф h5 может f3

Л f2 может f3, e2,
Л g6 „ d6, g3,
С d3 „ e4, e2,
К h2 „ f3,
e3 „ f4,
Кр c7 не может,
Ф e2 может d3, e3, f2,
Л d6 „ d3, g6,
Л f3 „ e3, f2,
К f4 „ d3, g6, h5,
e4 „ d3,
g3 „ f2, h2.

Ходить, не беря,

Кр h1 может на g1, g2,
Ф h5 „ „ h3, h4, g4, a5, b5, c5, d5, e5, f5, g5, h6, h7, h8,
Л f2 „ „ f1, g2,
Л g6 „ „ g4, g5, e6, f6, g7, g8, h6,
С d3 „ „ b1, c2, a6, b5, c4.
К h2 „ „ f1, g4,
e3 не может
Кр c7 может на c6, b6, b7, b8, c8, d8, d7,
Ф e2 „ „ f1, e1, d1, a2, b2, c2, d2,
Л f3 не может
Л d6 может на d4, d5, a6, b6, c6, d7, d8, e6, f6,
К f4 „ „ d5, e6, h3, g2.

Победителем в шахматной игре является тот, кто первый имеет возможность взять короля своего противника. Это взятие никогда практически не осуществляется, так как пар-

тия прерывается ходом раньше. Король, которому угрожают, находится в критическом положении, когда он не может на следующем ходу избежать грозящего ему взятия. Тогда говорят, что король получил „шах и мат“, или же, что противник объявил ему

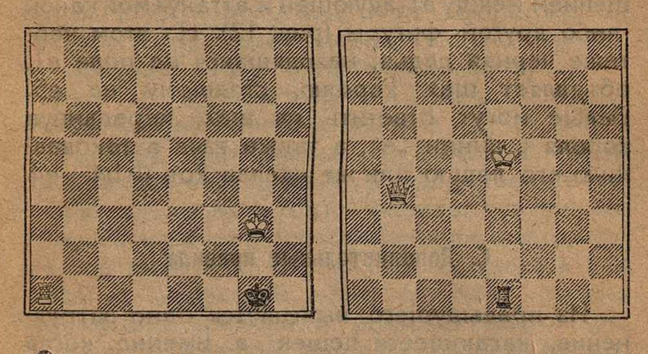


Рис. 11 Рис. 12

„мат“. Примером „мата“ может служить положение на рис. 11. Шахматист должен сам составить себе большое количество таких положений, чтобы полностью овладеть их идеей.—Угрожать шашке значит пойти так, чтобы можно было взять шашку, если противник не предупредит этого. Нападение на вражеского короля сопровождается словом „шах“, для предупреждения противника об отраже-

нии аттаки. Против ферзя, ладьи и слона последнее можно сделать трояким образом, против коня и пешки двояким, а именно, в последнем случае ходом короля (вообще угрожаемой шашки) или взятием нападающей шашки, а в первых трех случаях еще помещением между аттакующей и аттакуемой какой-либо другой фигуры (рис. 12). На этом чертеже черная ладья, находящаяся на поле e1, объявляет шах королю, стоящему на e5. Белые могут ответить на шах, передвинув короля с линии „e“, а также взяв аттаковавшую его ладью или же сделав ход Ф b4 — e4.

С. Дополнительные правила

Из предыдущего выясняется одно затруднение, касающееся пешек, а именно, когда пешка достигает линии, на которой вначале находятся фигуры противника (белые восьмой, черные первой линии), для нее совершенно пропадает возможность ходить и брать. Для того, чтобы помочь в этом затруднении, существует правило, по которому каждая пешка, достигшая такой линии, может быть обращена в любую фигуру. Это превращение определяется еще до следующего хода противника, так что новая фигура может сейчас же вступить в действие.

Дальнейшая трудность в логическом построении правил игры вытекает из того, что игрок, которого очередь ходить, или совсем не имеет хода, или же может сделать только такой, после которого король попадает под „шах", т. е. на такое поле, где короля можно взять. Если король при этом находится под ударом и на своем первоначальном месте, он получает „мат". В противном же случае говорят, что король получил „пат", и партия считается сыгранной в ничью.

Чувству справедливости обязано своим происхождением правило, называемое взятием en passant (мимоходом). Правило, что пешка, стоящая на своем первоначальном месте, может по желанию вместо одного сделать два шага, в известной мере означает только сохранение времени и ускоряет настоящую борьбу, в которой соприкосновению вражеских сил иначе предшествовали бы громоздкие маневры. Дальнейших выгод, однако, от этого правила ни один из игроков ждать не должен. На рис. 13 белая пешка, делая ход e2—e4, прошла бы мимо черной пешки, не подвергаясь опасности быть ею взятой, между тем как, еслибы для того, чтобы попасть на e4, она сделала два отдельных хода, то, находясь на e3, она попадала бы под удар и могла бы быть взята пешкой d4. Для того, чтобы отнять у Белых возможность получить таким

образом преимущество, выработалось правило, что Черные, непосредственно отвечая на ход e2 — e4, могут взять пешку, находящуюся на e4, и снять ее с доски, ставя, однако, свою пешку на e3. Это взятие — en passant — применяется только для пешки. В применении этого правила никогда не будет неясности, если только усвоить себе мысль, из которой вытек этот ход.

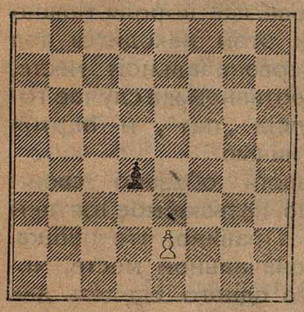


Рис. 13

Ту же цель, что и двойной ход пешки со своего первоначального места, преследует „рокировка“, которая допускается, при известных условиях, для каждого игрока один раз в каждой партии, вместо одного хода. Рокировка должна служить именно для того, чтобы поставить короля в более защищенную позицию и облегчить ладье вступление в битву. Она может быть осуществлена только в том случае, если фигуры, находящиеся в начале партии между двумя „рокирующимися“ фигурами, покинули свои места, и эти поля в момент рокировки ничем не заняты. Она

состоит тогда из двойного хода короля по направлению к ладье и затем следующего прыжка ладьи через короля на поле, соседнее с полем, занятым королем. Смотря по тому, сделана ли рокировка a-ладьей или h-ладьей, она носит название длинной или

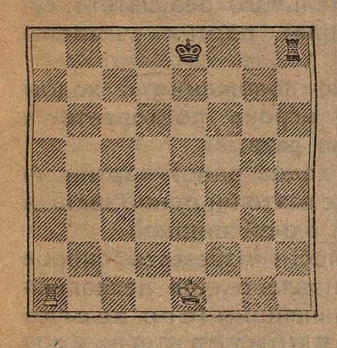


Рис. 14

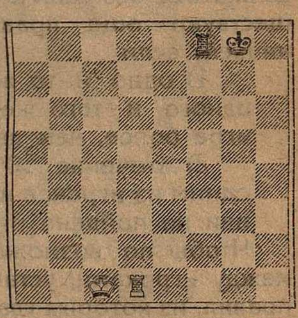


Рис. 15

короткой рокировки. Два рисунка 14 и 15 представляют положение до и после длинной рокировки Белых и короткой Черных. Рокировка не может состояться,

1) если король или ладья уже раз ходили,

2) как прямой ответ на ход, грозящий королю (когда король „стоит под шахом"),

3) если король при двойном ходе рокировки должен перейти или занять поле,

которое находится под ударом враждебной шашки.

„Короткая“ рокировка с h-ладьей обозначается через 0—0, „длинная“, с a-ладьей, через 0—0—0.

Чтобы не дать партии неопределенно продолжаться без окончательного результата, существуют еще правила: партия считается ничьей, если

1) одно и то же положение с ходом одного и того же игрока повторяется в игре более, чем два раза,

2) втечение 50 ходов одной партии ни одним из игроков не взято ни одной шашки или не пойдено ни одной пешкой.

Чтобы по возможности избежать споров между игроками, установлено еще несколько правил, из которых главнейшим (его всегда соблюдает каждый любитель шахмат) является то, что произведенный ход ни в коем случае не может быть возвращен или изменен. Фигура, которую тронули, во всяком случае должна ходить (pièce touchée, pièce jouée), если только это вообще возможно.

D. Ценность шашек

Боевая ценность каждой отдельной шашки находится в зависимости от особенностей законов ее движения и взятия, а, кроме того,

и от положения всех шашек друг относительно друга. Бывают положения, в которых самая слабая боевая единица, пешка, оказывает бо́льшие услуги, чем тяжелая артиллерия ферзя. Поэтому, если говорят об абсолютной ценности шашек, то под этим всегда подразумевают только среднюю ценность, которая в огромном большинстве положений равна ее исходной ценности. Следовательно, пока начинающий еще не умеет хорошо оценивать особенности положения, он должен устремлять свое внимание на то, чтобы никогда не уступать противнику в боевой силе; если противник грозит, например, взять его ладью, то он должен оставить угрозу неотраженной только тогда, когда он после выполнения этого в состоянии, в свою очередь, взять ладью противника или же что либо ей равное. В положении на рис. 16 Л е7 угрожает ладье на е4. Если она берет ее ходом Л е7 × е4 (× = берет), то Белые отвечают d3 × е4 и в свою очередь берут ладью. В таком случае говорят об

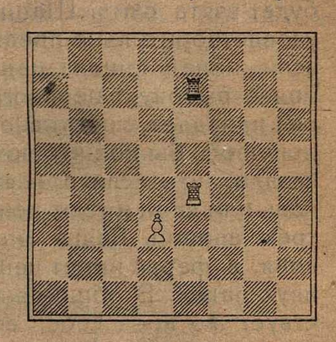


Рис. 16

обмене ладьями. В описанном положении ладью e4 называют также защищенной пешкою d3, потому что, если Черные возьмут ладью на e4, берущая (равноценная) шашка будет взята сама. Шашку можно только тогда удовлетворительно предохранить прикрытием, если нападающая шашка имеет ту же или более высокую ценность, чем та, на которую она нападает, в противном случае при „обмене“ пришлось бы кое-что потерять.—Практика показала, что если принять пешку за единицу, конь или слон имеют ценность приблизительно трех единиц. Ладья на две пешки сильнее коня, а ферзь имеет ценность приблизительно двух ладей. В общем выходит, что игрок действует во вред себе, если отдает ладью за слона или коня. В таком случае говорят о потере качества. Король, который не может быть обменен, потому что с его взятием игра приходит к концу, имеет боевую силу, близкую к силе ладьи.

II. ПРАКТИЧЕСКАЯ ПАРТИЯ

Когда начинающий шахматист, как следует, усвоит все сказанное выше, и много раз в точности повторит упражнения, приведенные на стр. 23 и 24, он может уже обменяться несколькими партиями со своим приятелем, ушедшим в изучении шахмат так же

далеко, как и он. При этом все уже изученное станет ему яснее, и он самостоятельно сможет придумывать маневры для нападения и защиты. После этого он может обратиться к изучению следующих партий, причем в каждом положении он должен испробовать все возможные ходы и испытать пользу каждого из них. Этим самым он участвует в партии, потому что мыслительная работа в практической партии заключается в том, чтобы из всех возможных ходов выбрать тот, который при наиболее удачном ответе противника принес бы наибольшую пользу.

1. примерная партия

Белые	Черные
1. e2 — e4	

В начале партии следует заботиться о том, чтобы предоставить всем шашкам возможно более широкое поле деятельности. При первоначальной расстановке ферзь, обе ладьи и оба слона совершенно не могут двигаться. Их освобождение есть уже шаг в указанном направлении. Ходом, указанным в тексте, Белые открывают дорогу своему королевскому слону до a6 и своему ферзю до h5. Начинающему следует проверить, могут ли Белые вместо этого хода сделать дру-

гой, равный этому или приблизительно такого же значения.

1. . . . . e7 — e5

Черные со своей стороны отвечают таким же маневром.

2. Kg1 — f3

Теперь Белые „развивают“ деятельность своего коня. Одновременно он аттакует пешку e5, потерю которой Черные могут предотвратить только, защитив ее, так как три других возможности ее сохранения в данном случае неприменимы. Пешка не может уйти оттуда, так как ее движению препятствует белая пешка, находящаяся на e4; случай защиты постановкой какой-нибудь другой шашки на дороге коня вообще не подлежит рассмотрению, так как это не может защитить от аттаки коня, а взятие Kf3 также невозможно, так как поле f3 не находится под ударом ни одной из черных шашек.

2. . . . . Kb8 — c6

Черные защищают этим пешку e5, потому что на ход Kf3 × e5 можно ответить ходом Kc6 × e5, причем Белые теряют качество, так как берут только пешку, а Черные берут коня.

3. Cf1 — c4

Белые выводят слона и одновременно аттакуют пешку f7; в этом случае, однако, Черным нет надобности делать какой-нибудь ход для защиты, так как поле f7 и без того находится под защитой Кр e8.

3. . . . .   h7 — h6

Черные боятся хода К f3 — g5, который подверг бы поле f7 вторичной аттаке; для защиты от этого они ходят пешкой, которая могла бы взять коня, еслибы он стал на g5. На этом примере начинающий должен проверить, была ли так велика опасность, чтобы требовать хода, указанного в тексте, и не могла ли угроза Белых быть отпарирована ходом, развивающим игру дальше.

4. d2 — d4

Дальнейшее нападение на пункт e5 и одновременное освобождение нескольких фигур „ферзевого крыла“ Белых!

4. . . . .   d7 — d6

защищает аттакованную пешку. Черные имели в этом положении различные другие возможности встретить нападение. Какие?

5. К b1 — c3   С c8 — g4

Этот ход „связывает“ коня, так как каждое

его движение имело бы последствием для Белых потерю ферзя от хода С g4.

6. d4 × e5 К c6 × e5

Противники поменялись пешками. Черные могли бы брать также ходом d6 × e5. Однако,

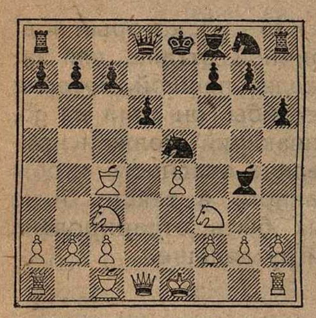


Рис. 17

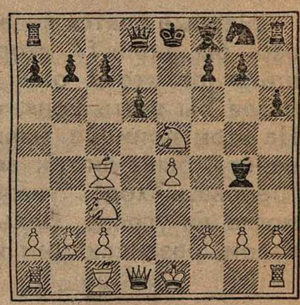


Рис. 18

они думают достичь большего ходом, указанным в тексте, так как им они одновременно угрожают С c4 и вторично аттакуют уже связанного коня (рис. 17). Тогда происходит нечто неожиданное:

Белые идут

7. К f3 × e5,

чем достигают положения, изображенного на рис. 18.

Белые после шестого хода Черных находятся в таком положении, что считают возможным отказаться от соблюдения равновесия в боевых единицах. Они „жертвуют“ ферзем.

7. . . . . Cg4×d1

Черные принимают жертву. Еслибы вместо этого они пошли d6×e5, то белый ферзь взял бы Cg4, который благодаря обмену конями потерял бы прикрытие. Черные имели бы в таком случае одним слоном меньше Белых и, при правильном продолжении игры со стороны Белых, наверное потеряли бы партию.

8. Cc4×f7+

Белые берут пешку f7 и аттакуют черного короля (+ = шах!). Черные не могут взять слона, так как из всех черных фигур он находится только под угрозой короля, а король не может его взять, так как тем самым поставил бы себя под шах Ke5. Так как Черные не могут поставить фигуры между ними, они должны сделать ход королем, для чего им остается только поле e7.

8. . . . . Кр e8 – e7
9. К c3 – d5 ≠

Этим заканчивается завоевание черного Короля (≠ = шах и мат!), так как в ответ на

любой ход Черных Белые на 10-м ходу берут короля (рис. 19). Черные не могут идти королем на d6, d8, f8, потому что там стоят фигуры его же цвета. На e8 и e6 он был бы взят С f7, на d7 и f7 был бы взят К e5, а на f6 конем d5. Все эти ходы уже не нужно делать. Другими словами, партия 9-ым ходом Белых решена в их пользу.

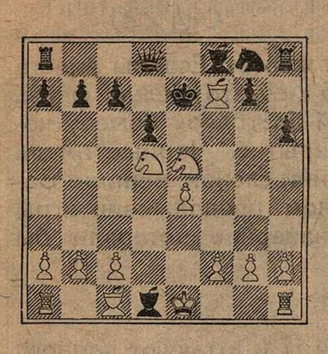


Рис. 19

6-ой ход d4×e5 Белых был западней, в которую Черные попали благодаря ходу 6. К c6×e5 вместо правильного 6. d6×e5! После этого Белые ходом 7. К f3×e5 должны были выиграть, по меньшей мере, фигуру. Им удается, однако, провести мат по заранее намеченной комбинации. (Комбинация в шахматах означает приблизительно то же, что расчет наперед в трудной борьбе).

2. примерная партия

	Белые	Черные
1.	e2 – e4	e7 – e5
2.	К g1 – e2	

Белые идут конем не обычным порядком. Более употребителен ход К g1 — f3.

2. . . . . Ф d8 — h4

Этим Черные угрожают пешке е4. Столь ранний выход ферзя, прежде чем развиты другие фигуры, оказывается в большинстве случаев невыгодным. С одной стороны, аттаки этой сильнейшей фигуры легче всего парировать прикрытием, потому что ферзя без убытка можно обменять только на ферзя, с другой же стороны, сам ферзь должен защищаться от угроз более слабых фигур (ладьи, слона и т. д.), что, опять-таки благодаря его высокой ценности, не может быть сделано прикрытием. Выход, указанный в тексте, ведет почти всегда только к тому, что противник вводит свои фигуры в игру и развивает нападение на ферзя, между тем, как обладатель его, вместо того чтобы выпускать другие свои фигуры, должен двигать свою сильнейшую фигуру и этим самым терять в темпе (времени).

3. К b1 — c3

Белые должны прежде всего защитить пешку.

3. . . . . К b8 — c6
4. g2 — g3

Этим Белые угрожают ферзю противника в первый раз. Ему лучше всего вернуться на надежно защищенное поле d8.

4.	Ф h4 — g5
5. d2 — d4	

Движением вперед d-пешки освобождается С c1, который вновь грозит черному ферзю.

5.	К c6 × d4

Этот ход, который благодаря плохой игре Белых ведет к победе, должен был бы собственно стоить Черным фигуры. Почему?

6. С c1 × g5

Белые не видят угрожающей им опасности, но жадно хватают ферзя.

6.	К d4 — f3 ⫩

Белый король получает мат, так как К f3 нельзя взять, и единственное поле, возможное для бегства короля, d2, в свою очередь находится под ударом коня. Конечное расположение шашек представлено ниже (рис. 20).

3. примерная партия

	Белые	Черные
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	К g1 — f3	К b8 — c6
3.	С f1 — c4	

До сих пор ходы те же, что и в первой партии.

3. . . . . Кc6 – d4

Черные теряют темп, так как они делают ход фигурой, которая уже пущена в игру, вместо того, чтобы выводить новую фигуру. Кроме того, они оставляют (конечно, намеренно) пешку e5 без прикрытия.

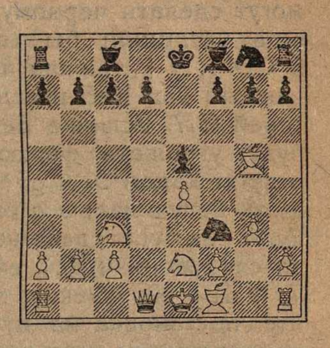


Рис. 20

4. Кf3 × e5?

Белые необдуманно бросаются на пешку, вместо того чтобы использовать потерю темпа отступающих Черных хотя бы при помощи хода 3. c2 – c3.

4. . . . . Фd8 – g5

В этом случае ранний выход ферзя не приводит к дурным последствиям, наоборот, это лучший ход на доске, так как Черные могут использовать особенности ферзя и одновременно угрожают Кe5 и g2 пешке. Они совершенно правильно, кроме того,

оставляют без внимания потерю пешки и угрожающий на f7 шах, в виду того, что Белые, имея в игре только две малых фигуры, не могут сделать черному королю мат. Белые еще ухудшили бы свое положение ходом 5. С c4 × f7 +, так как после хода 5. Кр e8 — e7, каждый ход К e5 назад был бы связан с потерей С f7. Если же Белые ходом 5. К e5 × f7 будут угрожать ферзю и ладье, то Черные ответят ходом 5. Ф g5 × g2 и будут угрожать взять белую ладью с одновременным шахом. Если она будет спасаться, делая ход 6. Л h1 — f1, то следует 6. Ф g2 × e4 +, и Белые, с ходом 7. Ф d1 — e2, должны потерять ферзя, потому что постановка на пути С c4 привела бы к немедленному мату конем на f3. Все эти варианты (видоизменения), которые подготовляются ходом 4. Ф d8 — g5, начинающий должен внимательно разыграть на доске. Кроме того, он должен упражняться в том, чтобы производить все эти перемещения шашек исключительно в своем воображении, так как при серьезной игре он не может перепробовать на доске все возможные последствия каждого хода.

5. К e5 — g4

Белые жертвуют одной фигурой. Они надеются выйти из этого положения по край

ней мере с возможно меньшей материальной потерей.

5. . . . . d7 — d5

Выигрывают или С c4 или К g4; последний находится под угрозой С c8.

6. С c4 × d5 С c8 × g4
7. f2 — f3

Еслибы теперь черный слон пошел назад (на c8, чтобы защитить b7), то Белые раньше всего укрепили бы рокировкой слабый пункт g2, а затем, ходами c2 — c3 и d2 — d4, погнали бы назад черные фигуры, выигрывая при этом в темпе. Они могли бы иметь некоторую надежду удержать партию за собой, тем более, что взамен потерянной фигуры уже взяты две пешки. Черные продолжают, однако, энергичную аттаку.

7. . . . . С g4 × f3

Если Белые не хотят потерять ферзя, то им остается только принять жертву.

8. g2 × f3 Ф g5 — g2

Теперь становится ясным, что Черные принесли в жертву слона, чтобы не дать противнику времени защитить поле g2. Значение темпа ясно иллюстрируется этим приме-

ром, так как здесь один темп имеет больше цены, чем слон.

9. Л h1 — f1

После этого Черные объявляют мат в три хода, т. е. они обязуются, несмотря на любой ход противника, на 11-м ходу сделать мат, и достигают своей цели простым ходом

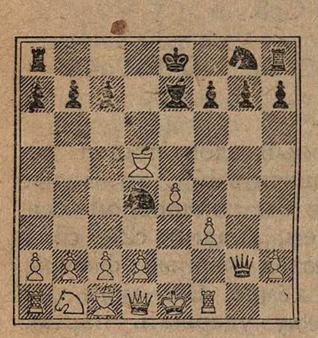


Рис. 21

9. . . . С f8 — e7,

что угрожает смертельным шахом на h4. Проведение мата в зависимости от различных защит Белых может быть предоставлено читателю (см. рис. 21).

4. примерная партия

Белые	Черные
1. e2 — e4	e7 — e5
2. К g1 — f3	f7 — f6

Этот прикрывающий ход невыгоден.

3. К f3 × e5

Цель пожертвования конем становится ясной из дальнейших ходов.

3. . . . . f6 × e5
4. Ф d1 — h5 + Кр e8 — e7

Черные не хотят ходить 4. . . . g7 — g6, так как после 5. Ф h5 × e5 +; 6. Ф e5 × h8 жертва конем получает оправдание. Они попадают, благодаря ходу короля, указанному в тексте, в очень опасное положение.

5. Ф h5 × e5 + Кр e7 — f7

Единственный ход!

6. С f1 — c4 + Кр f7 — g6

Во всяком случае здесь было лучше пожертвовать пешкой 6. . . . d7 — d5, благодаря чему, после 7. С c4 × d5 +, Кр f7 — g6, был бы предупрежден опасный шах ферзем на f5.

7. Ф e5 — f5 + Кр g6 — h6
8. d2 — d4 +

Этим выдвигается еще одна фигура для нападения на короля (С c1), между тем, как Черные до сих пор, делая ходы королем, еще не развили ни одной из своих фигур.

8. . . . . g7 — g5
9. h2 — h4

Этот ход является третьей угрозой связанной пешке g5 и взятием ее угрожает ввести в игру еще ладью h1.

9. . . . . d7 — d5

Теперь уже слишком поздно, так как Белые идут

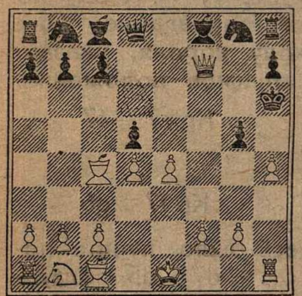


Рис. 22

10. Ф f5 — f7

и делают, самое позднее в четыре хода, шах и мат (см. рис. 22).

В этом положении у Черных есть возможность избежать мата в два хода, и если начинающий найдет этот выход, то он докажет себе, что он уже приобрел некоторое понимание шахматных комбинаций.

5. примерная партия

	Белые	Черные
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	С f1 — c4	К g8 — f6
3.	d2 — d4	e5 × d4
4.	К g1 — f3	

Еслибы Белые ходом Ф d1 × d4 захотели вернуть пешку d4, то после хода К b8 — c6 они должны были бы еще раз двинуть ферзя и благодаря этому потерять один темп. В интересах нападения они отказываются от возмещения потерянной пешки и достигают того, что Черные, благодаря движениям королевского коня, теряют несколько темпов.

4. . . . . К f6 × e4
5. Ф d1 × d4

Теперь Белые берут пешку и вместе с тем угрожают К e4.

5. . . . . К e4 — d6

Этот ход указывает на неправильную оценку положения Черными. Черные полагают, что Белые не захотят обменивать своего сильно аттакующего слона. Они надеются, что этот слон отступит (хотя бы на d3), после чего ходом К b8 — c6 они отгонят белого ферзя и освободят слона f8, сейчас связанного угрозой пешке g7. Ошибочность этого плана обнаруживается следующим ходом Белых:

6. 0 — 0!

Ценность рокировки видна здесь особенно ясно, так как ладья немедленно вступает в игру с решающей силой.

6. . . . . К d6 × c4

Черные делают грубую ошибку. Они должны были бы увидеть неисполнимость маневра, начатого ходом 5. К e4—d6, и уже теперь подумать о защите. Ходом 6. . . . . Ф d8—f6 они могли бы отразить по крайней мере непосредственную опасность.

7. Л f1—e1+ С f8—e7
8. Ф d4×g7

Белые отказываются от коня, потому что получают более ценную ладью.

8. . . . Л h8—f8
9. С c1—h6

Рис. 23

Грозят, взяв ладью, дать шах и мат. Черные сдают партию (см. рис. 23). Они могли бы, конечно, еще спасти короля ходом 9. . . . . d7—d6, но после 10. Ф g7×f8+, Кр e8—d7; 11. Ф f8×f7 ничем не могли бы отвратить проигрыш. Начинающий может попробовать привести партию Белых к победному концу против более сильного игрока.

6. примерная партия

Белые (Шультен)	Черные (Морфи)
1. e2 – e4	e7 – e5
2. f2 – f4	

Белые жертвуют пешкой. Если Черные берут ее, то прежде всего устраняется пешка с поля e5, и Белые могут, раньше или позже, без опасения аттаки со стороны e5, пойти ферзевой пешкой на d4, где она вместе с e4 образует так называемый центр. Тогда слон c1 угрожает f4, и Черные для сохранения выигрыша пешки должны сделать ход g7 – g5, который стоит потери темпа в развитии игры и ослабляет королевское крыло Черных. Жертву пешкой при открытии игры называют обыкновенно г а м б и т о м. Она всегда имеет целью получить преимущество в положении за счет потери материального равенства.

2. . . . .   d7 – d5

Морфи отказывается от пешки и дает со своей стороны „встречный гамбит“.

3. e4 × d5   e5 – e4

Эта проникшая в лагерь Белых пешка препятствует некоторое время развертыванию

белых фигур. Наиболее очевидно влияние на Kg1, который не может занять поле f3.

4. K b1 — c3 K g8 — f6
5. d2 — d3 C f8 — b4

Связывание K c3 косвенным образом прикрывает вторично аттакованную пешку e4. Белые стараются сохранить ее.

6. C c1 — d2 (рис. 24)
6. . . . . e4 — e3!

Снова жертва пешкой в интересах аттаки. Слон на e3 после взятия будет стоять незащищенный и, кроме того, на пути аттаки вражеской ладьи на белого короля.

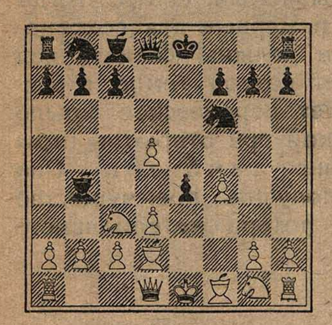


Рис. 24

7. C d2 × e3 0 — 0

Освобождение ладьи рокировкой, как в 5-ой примерной партии.

8. C e3 — d2

В противном случае слон будет аттакован Л f8 — e8.

8. . . . . C b4 × c3

9. b2×c3 — Лf8—e8+
10. Cf1—e2 — Cc8—g4
11. c3—c4

В противном случае ферзь берет пешку d5 и угрожает g2. Конь не может тогда идти на f3 из-за Cg4×f3, g2×f3, Фd5×f3. Из последних ходов ясно видно, чего достигли Черные жертвой пешки на 6-м ходу: Белые потеряли несколько темпов благодаря передвиганиям слона и необходимости защиты d5. Кроме того, черной ладье открылась линия е, чем связывается Ce2 и удерживается на месте Кg1.

11. .... — c7—c6
12. d5×c6

Этим Белые неосторожно дают возможность вывести еще коня.

12. .... — Кb8×c6
13. Крe1—f1

На предыдущем ходе Белые достигли бы этим успеха. Теперь это грубая ошибка, которую Морфи сейчас же энергично использовал.

13. .... — Лe8×e2!
14. Кg1×e2 — Кb6—d4
15. Фd1—b1 — Cg4×e2+
16. Крf1—f2

Этим Белые ускоряют катастрофу, позволяя выйти и второму коню. Лучше было бы 16. Кр f1—g1.

16. . . . . К f6 — g4+
17. Кр f2 — g1

Еслибы король пошел на g3, то последовал бы мат в два хода: К d4—f5+, Кр g3—h3, Ф d8 — h4 ╪. Черные теперь дают ╪ в 11 ходов:

17. . . . . К d4 — f3+
18. g2 × f3 Ф d8 — d4+
19. Кр g1 — g2 Ф d4 — f2+

Действие К g4 становится заметным (защищает ферзя на f2).

20. Кр g2 — h3 Ф f2 × f3+
21. Кр h3 — h4 К g4 — f2
22. h2 — h3

Шультен пошел тут Л h1 — g1, в ответ на что последовал ╪ в два хода: Ф f3 — h3+, Кр h4 — g5, f7 — f6. Ход, указанный в тексте, обеспечивает наиболее долгое сопротивление.

22. . . . . К f2 — e4!
23. d3 × e4

Белые должны взять коня, так как иначе ╪ на h5 или f2 неотвратим.

23. . . . . Ф f3 — f2+
24. Кр h4 — g5 h7 — h6+

25. Кр g5 — f5 g7 — g6 +
26. Кр f5 — f6

На ход Кр f5 — e5 должен последовать ╪: Ф f2 — c5 +, Кр e5 — f6, Ф c5 — d6.

26. . . . Ф f2 — d4 +
27. e4 — e5 Ф d4 — d8 ╪ (рис. 25).

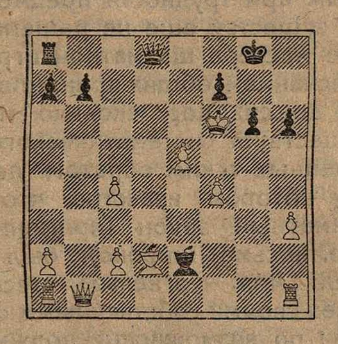


Рис. 25

Еслибы Белые пошли 27. Кр f6 — e7, то ферзь, все равно, сделал бы мат на d8.

III. СТРАТЕГИЯ И ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

Из приведенных примерных партий начинающий шахматист уже усвоил общие правила, по которым, по крайней мере приблизительно, можно оценивать достоинства и недостатки

ходов (потерю или выигрыш темпа). В сопоставлении всех известных правил этого рода, в определении границ, в которых они применимы, и, если возможно, в их логическом выводе из основных правил игры и состоит задача научного изложения стратегии шахматной игры. Эту задачу, что является только естественным при трудности предмета, нужно считать по существу еще не решенной. Хотя все великие мастера шахматной игры и занимались отысканием общих принципов ведения ее, однако, до сих пор, сколько мы знаем, еще не существует систематического объединения найденных таким образом положений. Первый, о котором известно, что он установил шахматный закон (применимый, по его мнению, весьма широко), был француз Филидор. Он учил, что нельзя стеснять движение пешек своими собственными фигурами, т. е. фигуры по возможности должны помещаться позади пешек. Несмотря на то, что вообще этот закон мало применим, он указывает на глубокое понимание ценности пешек в спокойном положении. После Филидора Морфи, если лично и не устанавливал правил игры, то своеобразностью своей игры дал толчок к установлению их. На партиях этого шахматного гения иллюстрирует Гутмайер, в своей книге „Дорога к совершенству“ (Der Weg zur Meisterschaft) свою теорию „стес-

нений“, которой были созданы, хотя не совсем безупречные, приемы ведения так называемой открытой игры. Стейниц публиковал много шахматных законов, которые лежат в основе нашей современной „позиционной“ игры. Но так как он прилагал свои принципы через чур широко, а в то же время упорно придерживался их на практике, то должен был потерять свое мировое первенство в пользу Эммануила Ласкера. Ласкер среди шахматных игроков принадлежит к числу скептиков, потому что, изучив ограниченность действия всех стратегических правил, он допускает только те, которые верны вообще для всякой игры с борьбой. Он излагает свои взгляды на это в маленькой книге, озаглавленной „Борьба“ (Kampf). Другой маэстро, Зигберт Тарраш, который долгое время, в виду своих выдающихся турнирных успехов, считался равносильным противником Ласкера, собрал данные своего опыта за первую половину шахматной карьеры в книге „Триста шахматных партий“ (Dreihundert Schachpartien). В связи со своими партиями он дает много правил, противоречащих правилам Стейница. Из этого уже ясно, что до сих пор шахматные законы не имеют еще характера неопровержимых истин. На ряду с этим очевидно, что собрание всех известных стратегических правил никогда не может притязать на полноту.

Таблица наиболее употре

	1.	
	Б.	Ч.
Испанская партия	e2 — e4	e7 — e5
Итальянская партия	e2 — e4	e7 — e5
Гамбит Эванса	e2 — e4	e7 — e5
Дебют двух коней	e2 — e4	e7 — e5
Дебют трех коней	e2 — e4	e7 — e5
Дебют четырех коней	e2 — e4	e7 — e5
Шотландская партия	e2 — e4	e7 — e5
Английская партия	e2 — e4	e7 — e5
Защита Филидора	e2 — e4	e7 — e5
Русская партия	e2 — e4	e7 — e5
Венская партия	e2 — e4	e7 — e5
Дебют королевского слона	e2 — e4	e7 — e5
Принятый королевский гамбит . .	e2 — e4	e7 — e5
Отказанный королевский гамбит { гамб. Фалькбеера	e2 — e4	e7 — e5
	e2 — e4	e7 — e5
Центральный гамбит	e2 — e4	e7 — e5
Сицилианская партия	e2 — e4	c7 — c5
Французская партия	e2 — e4	e7 — e6
Ферзев гамбит	d2 — d4	d7 — d5
Голландская партия	d2 — d4	f7 — f5

2.		3		4.	
Б.	Ч.	Б.	Ч.	Б.	Ч.
К g1 — f3	К b8 — c6	С f1 — b5			
К g1 — f3	К b8 — c6	С f1 — c4	С f8 — c5		
К g1 — f3	К b8 — c6	С f1 — c4	С f8 — c5	b2 — b4	С c5 × b4
К g1 — f3	К b8 — c6	С f1 — c4	К g8 — f6		
К g1 — f3	К b8 — c6	К b1 — c3			
К g1 — f3	К b8 — c6	К b1 — c3	К g8 — f6		
К g1 — f3	К b8 — c6	d2 — d4			
К g1 — f3	К b8 — c6	c2 — c3			
К g1 — f3	d7 — d6				
К g1 — f3	К g8 — f6				
К b1 — c3					
С f1 — c4					
f2 — f4	e5 × f4				
f2 — f4	d7 — d5	e4 × d5	e5 — e4		
f2 — f4	С f8 — c5				
d2 — d4					
c2 — c4					

Как было указано уже при изложении правил игры, в шахматах принудительно влиять на положение противника можно лишь путем взятия шашек. Кроме того, можно достигать стеснения подвижности противника путем постановки шашек на путях ферзя, ладьи или слона, чем преграждается доступ этих фигур на поля доски, лежащие позади поставленных шашек. Но этими двумя возможностями и исчерпывается вся власть, которую дают игроку над положением противника правила игры. И так как взятие значительно важнее, чем постановка шашек на пути, то естественно рассматривать все положения в шахматной игре с точки зрения числа возможностей взятия. Положения с большими возможностями взятия должны называться „оживленными", с малыми „спокойными". В этом смысле первоначальную расстановку нужно считать спокойной. Однако, при обыкновенном открытии партии 1. е2 — е4, е7 — е5 она скоро получает оживленный характер. Если для этих двух родов положений стратегии различны, то это будет выступать тем яснее, чем больше будет следовать за этим положений того же рода, так как предварительный расчет возможных ответов противника имеет дело только с ходами того же рода. Если ходы, которые превращают спокойное положение в оживленное и ожив-

ленное в спокойное, назвать переходными, то такие положения, в которых можно сделать небольшое количество переходных ходов или их совсем нельзя сделать, сохраняют свой тип в дальнейшей игре дольше всего. Они должны быть названы открытыми, если принадлежат к типу оживленных, в противном случае закрытыми, и по ним лучше всего можно изучать оба рода шахматной стратегии. Открытый или закрытый характер какого либо положения зависит не от тех шашек, которые в состоянии легко изменить количество возможностей взятия, т. е. которые вообще обладают большей подвижностью, так как благодаря их свойствам положение все равно было бы легко изменяющимся. Главное влияние может исходить от наиболее тяжеловесных шашек — пешек. Какого оно рода, яснее всего видно из двух следующих примеров (см. рис. 26 и 27).

Положение I абсолютно спокойное, так как ни один из игроков не может взять шашки противника. Кроме того, оно совершенно закрытое, так как нет ни малейшей надежды создать возможность взятия. Напротив, второе положение нужно назвать чрезвычайно оживленным. А именно, белые фигуры угрожают шашкам противника во многих местах. Положение одновременно и открытое, так как уменьшение количества

возможных взятий может наступить только спустя продолжительное время. Из сравнения расстановки шашек в этих двух положениях можно вывести, что существенной особенностью открытого положения является более или менее большой прорыв в цепи шашек

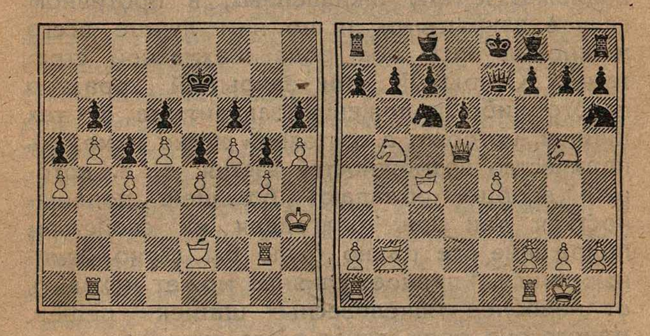


Рис. 26 Рис. 27

с одной стороны или же (как в данном примере) с обеих; замкнутое положение, напротив, показывает почти все 16 пешек, имевшиеся в первоначальном положении. Из этих двух положений ясно, что переход от открытой позиции к замкнутой никогда не возможен, так как количество пешек может только уменьшаться. Положения закрытого типа сохраняют свой характер тем вернее,

чем меньше возможностей взятия пешек. В практических партиях в подавляющем большинстве случаев пешки берутся не фигурами, так как обладатель фигур при этом либо выигрывал бы пешку, либо приносил бы жертву. Гораздо чаще происходит обмен пешками. В виду этого те места, где можно произвести такой обмен п р и н у д и т е л ь н о, заслуживают особого внимания обоих игроков, так как при этом каждый игрок может быть вынужден оставить закрытый тип игры и перейти к более открытому. В таких случаях, если сейчас оставить в стороне специальные положения фигур, две пешки всегда загораживают друг другу дорогу, в то время как на одном из соседних рядов пешки еще имеются. На рисунке 28 представлено начальное положение при обычном открытии игры 1. e2—e4, e7—e5.

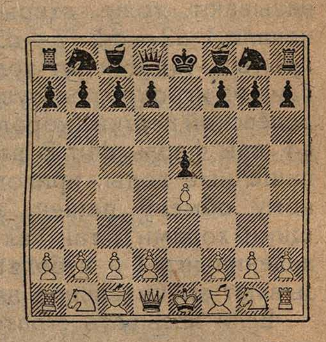


Рис. 28

Белые ходом d2—d4 могут принудить к обмену. Если Черные защитят пешку e5, то дальше можно играть f2—f4, чем иногда

достигается второй обмен пешек. Так как в указанном выше положении, в дальнейшей игре всегда будет один из ходов d2—d4, f2—f4 Белых или d7—d5, f7—f5 Черных, то обыкновенно самое начало e2—e4, e7—e5, в предвидении позднейшей открытой игры, называют тоже открытым. Напротив того, начало 1. d2—d4, d7—d5 будет называться закрытым, так как тут только в редких случаях один из игроков пользуется двойным шагом королевской пешки (король не защищает пешки e4, как ферзь d4). В дальнейшем мы будем пешечные ходы, приводящие к принудительному обмену пешек, называть „открывающими ходами", так как они очень важны для ведения игры и в большинстве случаев оказывают значительное влияние на ее исход.

Если называть стратегию, правильно прилагаемую к закрытым положениям, позиционной игрой, применимую же к открытым положениям комбинационной, то впродолжение одной партии первый способ игры по времени всегда предшествует второму. Во всяком случае, позиционная игра может быть столь кратковременной, что в целом ходы второго типа далеко преобладают. Способности шахматных игроков развиваются, как говорит опыт, в обратном порядке. Начинающий сначала всегда обнаруживает стремление к комбинационной игре, в то время,

как более глубокие тонкости спокойной стратегии остаются для него еще скрытыми. На этом основании здесь на первом месте должны быть рассмотрены более легкие комбинационные ходы. Принципы стратегии будут описаны возможно более подробно на действительно сыгранных партиях. Чтобы дать также картину важнейших открытий игры, на стр. 56-57 приведена таблица наиболее употребительных начальных ходов; кроме того, в каждой партии указано название начала игры, и ходы, составляющие его, выделены жирным шрифтом.

А. Комбинационная игра

1. партия

Играна в Бреславле в 1865 г.

Испанская партия, или дебют Рюи Лопеса

И. Цукерторт	А. Андерсен
1. **e2 — e4**	**e7 — e5**
2. **К g1 — f3**	**К b8 — c6**
3. **С f1 — b5**	

Этот ход, повидимому, грозит пешке e5, так как слон угрожает взять К c6, поставленного для защиты этой пешки. Хотя Черным нет необходимости сейчас же обращать внимание на грозящую опасность, так как они после 4. С b5 × c6, d7 × c6; 5. К f3 × e5, Ф d8 — d4 выигрывают пешку e4, все же они должны

быть внимательны к тому, чтобы, с одной стороны, своими дальнейшими ходами не сделать невозможным обратное взятие пешки, а с другой, чтобы при измененной позиции этот возврат (из-за выдвинутой позиции ферзя на e4; см. прим. ко 2-ой примерной партии) не закончился потерей для них. Наконец Белые могут еще защитить поле e4, и тогда снова Черным будет грозить потеря пешки. Черные, принимая во внимание все эти моменты, сильно стеснены в выборе своих ходов. Для обозначения на шахматном языке такого положения говорят, что Белые своим последним ходом (3. C f1 — b5) „нажимают" на положение противника. Так как этот нажим в Испанской партии может быть сохранен на много ходов, то ее вообще считают и по сегодня самым сильным продолжением после первых двух ходов (в одной партии).

3. . . . . К g8 — e7

Ход, много раз испробованный Стейницем. Тогда e5 защищена непосредственно, так как К e7 может взять c6. Белые, однако, остерегаются теперь делать обмен, так как черный королевский конь преграждает выход слону f8. Последний должен быть направлен, следовательно, на g7, для чего требуется сделать два хода, или же К e7 должен пойти на g6, причем Черные тоже должны истратить два хода

на развитие одной фигуры. В обоих случаях Белые выигрывают один темп. Преимущество хода, указанного в тексте, состоит в том, что пешка f7 не стесняется (как при 3... К g8–f6), так что Черные могут раньше, чем при других ходах, придти к открывающему ходу f7–f5.

4. c2–c3 d7–d6
5. d2–d4 С c8–d7

Иначе Белые, при ходах 6. d4–d5, a7–a6; 7. С b5–a4, b7–b5; 8. d5 × c6, выиграли бы пешку.

6. 0–0 К e7–g6
7. К f3–g5!

Этот ход надо заметить, так как часто слабость стоящего на g6 (соответственно g3) коня может быть использована ответным ходом К f3–g5 (соответственно К f6–g4).

7. .... h7–h6

Черные поступают неправильно, что вытекает из сущности стесненного положения (а именно, только при немногих из имеющихся в распоряжении ходов можно избежать прямой потери). Ходом 7... С f8–e7; 8. Ф d1–h5! С e7 × g5; 9. С c1 × g5, f7–f6 они могли бы по крайней мере помешать следующей затем комбинации с жертвой.

8. К g5 × f7!

Главным следствием этой жертвы является то, что теперь от К g6 оттянута последняя защита (король может быть оттеснен ходом 9. С b5 — c4+).

8. . . . . Кр e8 × f7
9. С b5 — c4+ Кр f7 — e7

Ходом 9 . . . d6 — d5 (чтобы освободить для теснимого короля поле d6) Черные могли бы еще долгое время противостоять ≠, хотя Белые благодаря ходу 10. e4 × d5 все же имели бы преимущество.

10. Ф d1 — h5 Ф d8 — e8

Грубая ошибка! Черные упускают из виду, что каждая защита аттакованного коня имеет последствием ≠. Нужно было бы ходом 10 . . . Ф d8 — c8 пытаться перевести короля на d8, а затем привлечь С f8 к его защите на e7.

11. Ф h5 — g5+ h6 × g5
12. С c1 × g5 ≠

Еслибы Черные сделали 10-й ход С d7 — e8, то ≠ был бы достигнут ходом 11. С c1 — g5+, h6 × g5; 12. Ф h5 × g5 +, Кр e7 — d7; 13. Ф g5 — f5+, Кр d7 — e7; 14. Ф f5 — e6 ≠.

2. партия

Играна в Мюнхене 26 апреля 1904 г.

Шотландская партия

А. Нимцович	Р. Шпильман
1. e2 — e4	e7 — e5
2. К g1 — f3	К b8 — c6
3. d2 — d4	e5 × d4
4. К f3 × d4	С f8 — c5
5. С c1 — e3	Ф d8 — f6
6. К d4 — b5	

Это продолжение впервые было применено на Берлинском турнире 1904 г. Блуменфельдом против В. Кона. Оно приводит к сдвоенной пешке e3, e4 (под сдвоенной пешкой подразумевают обыкновенно пешки, стоящие в ряд одна позади другой), не защищенной пешками, что представляет слабое место в игре Белых, так как Черные в дальнейшем могут иногда взять e4. Эта невыгода уравновешивается открытием многих линий, которые получают в свое распоряжение белые фигуры.

6.	С c5 × e3
7. f2 × e3	Ф f6 — h4 +
8. g2 — g3	Ф h4 — d8
9. К b1 — c3	

Выбранный Блуменфельдом ход 9. Ф d1—g4 сначала выигрывает один темп благодаря

угрозе в сторону g7; позже, однако, этот выигрыш темпа снова теряется, так как Черные могут ходить d7 — d6, угрожая белому ферзю.

9. . . . . a7 — a6
10. К b5 — d4 К c6 — e5

Следствием сдвоения пешек является то, что поле e5 принадлежит Черным, так как Белые не могут оттуда прогнать пешками расположенную там фигуру. Эту связь следует заметить себе, так как сходные положения часто встречаются.

11. С f1 — g2 d7 — d6
12. 0 — 0

Благодаря ходу 7. f2 × e3 Белые теперь получают для ладьи свободную линию f.

12. . . . . h7 — h5

Угрожают открывающим ходом h5 — h4, который должен освободить для черной ладьи линию до поля h2. Вследствие особенностей данной группировки фигур Белые не могли бы пойти затем g3 — g4, так как пешка g4 была бы потеряна. И это есть следствие сдвоения пешек, так как, еслибы белая пешка еще стояла на f2, то поле g4 могло бы быть защищено ходом f2 — f3. Белые находят теперь сложную комбинацию, которая

позволяет извлечь выгоды из их положения и избежать его невыгод.

13. К d4 — f3

Прежде всего это мешает дальнейшему ходу черной h-пешки. Связав коня, Черные думают устранить это препятствие.

13. . . . . С c8 — g4
14. К f3 × e5!

В первой примерной партии происходит такое же пожертвование ферзя, только с менее сложными последствиями.

14. . . . . С g4 × d1

Черным было бы лучше отдалить принятие этой жертвы, пойдя 14. . . . d6 × e5. Белые едвали могли бы после этого пойти на обмен ферзями, а должны делать ход 15. Ф d1 — e1, благодаря чему Черные выиграли бы темп для К g8 — f6, сохранив обеспеченное положение. После дальнейшего обмена фигур проявилось бы превосходство расположения Черных.

15. К e5 × f7 Ф d8 — d7
16. К f7 × h8 С d1 — g4

Материально Белые потеряли (1 — 2 пешки), но зато имеют сильную аттаку.

17. Л f1 — f7 Ф d7 — e6
18. Л f7 × c7

Препятствует длинной рокировке защищающегося. После ходов 18. К c3 — d5, 0 — 0 — 0!; 19. Л f7 × c7 +, Кр c8 — b8 аттака Белых должна была бы остановиться.

18.	К g8 — e7
19. Л a1 — f1	

Здесь снова видна выгода 7-го хода Белых.

19.	Кр e8 — d8
20. Л c7 × b7	Кр d8 — c8
21. e4 — e5	d6 — d5
22. К c3 × d5	К e7 × d5
23. Л d7 × g7	

Грозит ‡ в два хода ладьей f1.

23.	С g4 — f5
24. С g2 × d5	

Белые возвращают фигуру, пожертвованную на 22-м ходе. Однако, из их четырех фигур три стоят незащищенные, так что свойства черного ферзя могут быть широко использованы.

24.	Ф e6 × e5!

Взятие слона было бы неуместно вследствие 25. Л f1 × f5. Теперь же эта шашка аттакована (так как ферзь мог бы ходить с e5 на f5), а, кроме того, аттакована еще и Л g7.

25. Л g7 — g8 +	Кр c8 — c7
26. С d5 × a8	Ф e5 × e3 +
27. Л f1 — f2	

На ход 27. Кр g1 — g2 последовал бы 27. . . . С f5 — h3 +! 28. Кр g2 × h3, Ф e3 — e6 +, а на Кр g1 — h1 следует С f5 — e4 +; 28. С a8 × e4, Ф e3 × e4 +, и ферзь делает партию ничьей, постоянно шахуя с полей линии е. Белый король не может идти ни на f1, ни на h3, так как ходом Ф c4 + или, соответственно, Ф e6 + Черные выигрывают ладью g8.

27.	Ф e3 — e1 +
28. Кр g1 — g2	

Правильнее было бы снова поставить между ними ладью.

28.	С f5 — h3 +
29. Кр g2 × h3	Ф e1 — e6 +
30. Кр h3 — g2	Ф e6 × g8
31. С a8 — e4	Ф g8 × h8
32. c2 — c4	h5 — h4
33. g3 — g4	Ф h8 — d4
34. Л f2 — e2	Кр c7 — d6
35. b2 — b3	Ф d4 — c5
36. С e4 — f5	

Признана ничьей.

3. партия

Играна в Берлине в июле 1903 г.

Итальянская партия

М. Ланге	Г. Ламперт
1. **e2 — e4**	**e7 — e5**
2. **К g1 — f3**	**К b8 — c6**
3. **С f1 — c4**	**С f1 — c5**
4. **c2 — c3**	

Для того, чтобы играть d2 — d4, а затем на e5 × d4 брать пешкой c3. Белые этим создают себе „центр“ (пешки d4, e4), т. е. положение пешек в средине, хорошо обеспечивающее их от нападений фигур противника. Действие двух находящихся в таком положении пешек состоит в том, что они делают недоступными четыре лежащие впереди них поля.

4. . . . . К g8 — f6

Черные должны стремиться к ослаблению центра Белых, образованию которого они не могут воспрепятствовать, а, если возможно, то и к уничтожению его.

5. d2 — d4 e5 × d4
6. c3 × d4 С c5 — b4 +

Чтобы принудить Белых к прикрывающему ходу и тем выиграть один темп для защиты.

7. К b1 — c3

Впервые примененная Стейницем жертва пешкой. Черные теряют время на взятие ее. Еслибы Белые пошли 7. С c1 — d2, то сохранение центра после 7. . . . . С b4 × d2; 8. К b1 × d2, d7 — d5! все равно было бы невозможно.

7. . . . . К f6 × e4
8. 0 — 0 К e4 × c3

Обыкновенно здесь играют С b4 × c3, на что Белые отвечают 9. d4 — d5!

9. b2 × c3 С b4 — e7

Черные не смеют играть С b4 × c3, потому что на это последует 10. Ф d1 — b3. Королю защищающегося грозят тогда такие большие опасности, что Черные должны отказаться от С c3 × a1, так как защита f7 необходима. А с этим был бы потерян С c3.

10. d4 — d5 К c6 — a5!

Белые по развитию игры опередили противника на несколько темпов. Но еслибы противнику удалось на минуту быть спокойным, например, принудив нападающего к прикрывающему ходу, то он мог бы надеяться медленно наверстать упущенное, а затем, благодаря своему количественному превосход-

ству, постепенно получить преимущество. Отсюда ход конем на a5 с угрозой c4.

11. d5—d6   C e7×d6?

Черным лучше было бы позволить стеснить себя еще (посредством 11 . . . c7×d6; 12. C c4—d5), чем ходом, приведенным в тексте, дать Белым возможность выиграть еще один темп.

12. Л f1—e1+   C d6—e7

Тут безусловно должно было бы быть Кр e8—f8. Следующей комбинацией Белым удается еще в последний момент использовать преимущества лучшего развития их игры. Существенно здесь то, что этим избегается потеря темпа при ходе назад C c4.

13. C c1—g5   f7—f6
14. C g5×f6 !   g7×f6
15. K f3—e5

Теперь нельзя брать ни K e5, ни C c4, так как во всяком случае одна из этих фигур после хода 16. Ф d1—h5+, Кр e8—f8 защитила бы ферзя, дающего мат на f7. Потеря Черными темпов видна здесь особенно ясно, — они должны были бы иметь возможность сделать два хода вместо одного, чтобы избежать этой потери.

15. . . . . h7 — h5
16. Ф d1 — d3 Л h8 — h6
17. Ф d3 — d5 Л h6 — h7

Маневр ферзя сделал то, что ладья не может защитить от ≠, став на f8.

18. Ф d5 — g8 + С e7 — f8
19. К e5 — g6 + Л h7 — e7
20. С c4 — f7 ≠

4. партия

Играна 17 августа 1895 г. на международном турнире в Гастингсе

Итальянская партия

В. Стейниц	К. Барделебен
1. **e2 — e4**	**e7 — e5**
2. **К g1 — f3**	**К b8 — c6**
3. **С f1 — c4**	**С f8 — c5**
4. c2 — c3	К g8 — f6
5. d2 — d4	e5 × d4
6. c3 × d4	С c5 — b4 +
7. К b1 — c3	

До сих пор ходы те же, что и в предыдущей партии.

7. . . . . d7 — d5
8. e4 × d5 К f6 × d5
9. 0 — 0

На 9. . . . К d5 × c3; 10. b2 × c3 опять нельзя брать c3 из-за 11. Ф d1 — b3, как и ход 9. . . . С b4 × c3; 10. b2 × c3, К d5 × c3 также был бы плох из-за того же самого хода противника.

9. . . .	С c8 — e6
10. С c1 — g5	С b4 — e7

При ходе Ф d8 — d7 Черные имели бы после 11. С c4 × d5, С e6 × d5; 12. Л f1 — e1 +, С b4 — e7; 13. К c3 × d5 на один темп меньше против варианта, приведенного в тексте.

11. С c4 × d5	С e6 × d5
12. К c3 × d5	Ф d8 × d5
13. С g5 × e7	К c6 × e7
14. Л f1 — e1	

Этот сильный ход часто применяется, и потому шахматисту необходимо заметить его себе. К e7 и Кр e8 задерживаются на своих местах: первый прикреплен к месту, а король здесь связан и „стеснен“, как говорит Гутмайер (см. стр. 54), т. е. не может покинуть место около коня, чтобы не оставить его без прикрытия.

14. . . .	f7 — f6

Лучше было бы 14. . . Кр e8 — f8, чтобы устранить возможно скорее двойное стеснение. После хода, указанного в тексте, Черные

имеют в виду пойти королем на f7 и тем самым освободить дорогу h-ладье к ферзевому крылу. Эта идея сложной рокировки проистекает из неверной оценки положения; положение Черных уже настолько опасно, что дальнейшая потеря темпа (два хода f7—f6 и Кр e8—f7 вместо одного Кр e8—f8), как покажут последствия, ведет к катастрофе.

15. Ф d1—e2 Ф d5—d7
16. Л a1—c1!

Препятствует 16 . . . Кр e8—f7, так как за этим последовало бы 17. Ф e2—c4+ и дальше 18. Ф c4×c7. Здесь надо обратить внимание на то, что борьба разыгрывается всегда на тех линиях, которые открыты благодаря устранению пешек.

16. . . . . c7—c6

16 . . . Кр e8—f8 был бы и сейчас лучше.

17. d4—d5!!

Очень тонкий открывающий ход, который одновременно делает свободной дорогу К f3 для наступления через d4.

17. . . . . c6×d5
18. К f3—d4 Кр e8—f7

С известными усилиями Черным удалось привести в исполнение свой план передви-

нуть короля на f7. Тем временем позиция Белых стала подавляюще сильной.

19. К d4 — e6 Л h8 — c8

Угрожало 20. Л c1 — c7 (см. примечание к 17-му ходу).

20. Ф e2 — g4 g7 — g6
21. К e6 — g5 + Кр f7 — e8
22. Л e1 × e7 + !!

Белые блистательно совершили свой маневр. Ферзь закрепощен, а король не может брать (22 . . . . Кр e8 × e7) из-за 23. Л c1—e1+, Кр e7—d6!; 24. Ф g4—b4+, Кр d6—c7!; 25. К g5—e6+, и если теперь 25 . . . . Кр c7 — b8, то 26. Ф b4 — f4 + и т. д. В проведении таких „стеснений" и состоит искусство нападения в открытой игре.

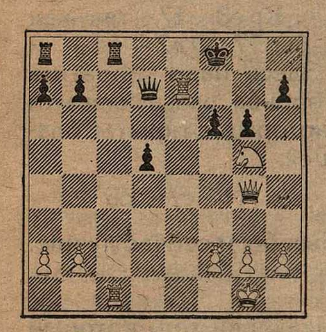


Рис. 29

22. . . . . Кр e8 — f8 (рис. 29)

Лучший защитительный ход, который приводит к весьма замечательному положению: Белые не могут взять ферзя в виду того, что

Л c8×c1 сделала бы шах и мат. Все аттакующие белые фигуры стоят „en prise", т. е. неприкрытые. Их всех нельзя спасти одним ходом. Поэтому Белые должны проиграть, если их аттака не удастся. Что последнее не будет иметь места, Стейниц должен был уже расчитывать при своем предыдущем ходе.

23. Л e7 — f7+!	Кр f8 — g8
24. Л f7 — g7+	Кр g8 — h8

Король не может пойти обратно на f8 из-за 25. К g5×h7+.

25. Л g7×h7+	Кр h8 — g8
26. Л h7 — g7+	Кр g8 — h8
27. Ф g4 — h4+	Кр h8×g7
28. Ф h4 — h7+	Кр g7 — f8
29. Ф h7 — h8+	Кр f8 — e7
30. Ф h8 — g7+	Кр e7 — e8

Не 30... Кр e7 — d6, так как 31. Ф g7×f6+, и не 30... Кр e7 — d8, так как 31. Ф g7 — f8+, Ф d7 — e8; 32. К g5 — f7+.

31. Ф g7 — g8+	Кр e8 — e7
32. Ф g8 — f7+	Кр e7 — d8
33. Ф f7 — f8+	Ф d7 — e8
34. К g5 — f7+	Кр d8 — d7
35. Ф f8 — d6 ≠	

Все это Стейниц видел еще при своем 22-м, а может быть, и при 20-м ходе. Предвари-

тельному расчету комбинаций, конечно, нельзя выучиться, — его нельзя заменить никакими общими принципами.

5. партия

Играна по переписке с 11 апреля до 29 мая 1902 г.

Отказанный королевский гамбит

А. Роде, Шильдберг	Е. Пост, Коттбус
1. **e2 — e4**	**e7 — e5**
2. **f2 — f4**	**d7 — d5**

Королевский гамбит, предложенный 2. f2—f4, может быть отклонен и многими другими ходами, как 2. . . С f8 — c5, 2. . . К b8 — c6, 2. . . d7 — d6 и т. д.

3. К g1 — f3

Это продолжение не дает Белым особенных выгод в игре.

3.	d5 × e4
4. К f3 × e5	

Шашки, проникшие во вражеское расположение, как в данном случае конь, могут быть сильными только в том случае, если они надежно защищены, и защищающие их шашки тоже занимают достаточно прочное положение. В противном случае они могут быть прогнаны или принуждены к обмену, что обыкновенно связано с потерей темпа.

А потому начинающему на практике надо советовать осторожность в этом отношении. Что в настоящей партии уже теперь где-то есть слабый ход со стороны Белых, становится ясным, если рассматривать положение, как созданное ходами 1. e2 — e4, e7 — e5; 2. К g1 — f3, d7 — d5; 3. К f3 × e5, d5 × e4; 4. f2 — f4. В этой последовательности каждый хороший игрок посчитал бы ошибочным 4-й ход Белых и вместо него играл бы 4. d2 — d4 или С f1 — c4, так как 4. f2 — f4 совершенно без нужды обнажает короля и ничего не дает для развития игры. Из всех до сих пор сыгранных в этой партии ходов могли быть плохими только 2. f2 — f4 или 3. К g1 — f3. Но так как при правильном продолжении 2. f2 — f4, d7 — d5; 3. e4 × d5 можно было бы придти к менее невыгодному варианту, то главную вину нужно приписать именно третьему ходу.

4.	С f8 — d6
5. К b1 — c3	

Сильнее был бы ход 5. d2 — d4, чтобы либо лучше защитить коня, либо при 5. . . . e4 × d3 по крайней мере не потерять темпа и освободиться от обременительной пешки e4.

5.	К g8 — f6
6. С f1 — c4	0 — 0
7. Ф d1 — e2	

Слабость позиции Белых становится уже заметной; ход 7. 0—0 был бы теперь нехорош в виду 7... С d6 × e5; 8. f4 × e5, Ф d8—d4+; 9. Кр g1—h1, К f6—g4.

7. . . . . К b8—d7
8. К c3 × e4?

Ход 8. К e5 × f7, Л f8 × f7; 9. 0—0 был бы в данном случае, может быть, наиболее удачным продолжением для Белых, поскольку конь e5 пускается в дело, и взятие e4, после устранения черной ладьи, может произойти сравнительно безопасно.

8. . . . . С d6 × e5
9. f4 × e5 К d7 × e5
10. С c4—b3 С c8—g4

Неразвернутая позиция Белых разбивается теперь несколькими сильными ходами.

11. К e4 × f6+ Ф d8 × f6
12. Ф e2—f2 К e5—f3+!
13. g2 × f3

Если Белые не примут жертвы, то следует (на Кр e1—f1) Л a8—e8. Теперь Черные объявляют ‡ в 11 ходов.

13. . . . . Л a8—e8+
14. Кр e1—f1 С g4—h3+
15. Кр f1—g1 Ф f6—g6+

16.	Ф f2 — g3	Ф g6 — b6 +
17.	d2 — d4	Ф b6 × d4 +
18.	С c1 — e3	Л e8 × e3!
19.	Ф g3 — f2	Л f8 — e8
20.	Л a1 — f1	Л e3 — e1
21.	С b3 — c4	Л e1 × f1 +
22.	С c4 × f1	Л e8 — e1

Ближайшим ходом 23... Л e1 × f1 ╪ Черные дают мат.

6. партия

Играна в Нью-Иорке 8 ноября 1857 г.

Дебют четырех коней

	Л. Паульсен	П. Морфи
1.	**e2 — e4**	**e7 — e5**
2.	**К g1 — f3**	**К b8 — c6**
3.	**К b1 — c3**	**К g8 — f6**
4.	С f1 — b5	С f8 — c5
5.	0 — 0	0 — 0
6.	К f3 × e5	

Если Черные возьмут e5, то Белые сыграют 7. d2 — d4 и выиграют, благодаря вилке (= двойной аттаке пешки в обе стороны), пожертвованную фигуру, вдобавок заняв выгодное положение. Черные, однако, пользуются потерей темпа Белых, чтобы получить преобладание в развитии игры.

6. . . . . Л f8 — e8
7. К e5 × c6 d7 × c6
8. С b5 — c4

Тут Черные не могут сейчас же вернуть потерю ходом 8 ... К f6 × e4, потому что Белые играли бы 9. С c4 × f7 +, Кр g8 × f7; 10. К c3 × e4. Ход 10 ... Л e8 × e4 не годится в виду 11. Ф d1 — f3 +.

8. . . . . b7 — b5!

Этим Белые поставлены в необходимость решить, должны ли они отказаться от упомянутой в предыдущем ходе комбинации или же должны убрать слона с диагонали c4 — e2. В последнем случае на ход 9. С c4 — b3 Черные отвечали бы 9. . . . С c8 — g4; 10. Ф d1 — e1, b5 — b4.

9. С c4 — e2 К f6 × e4
10. К c3 × e4

Ошибочен был бы теперь 10. С e2 — f3 в виду 10 ... К e4 × f2; 11. Л f1 × f2, Ф d8 — d4; 12. К c3 — e4 (если 12. Ф d1 — f1, то 12. . . . Ф d4 × f2 +; 13. Ф f1 × f2, Л e8 — e1 ≠), Л e8 × e4.

10. . . . . Л e8 × e4

Здесь особенно отчетливо видно преимущество Черных в развитии игры.

11. С e2 — f3

Ходом 11. d2—d3, Л e4—e6; 12. С c1—f4 Белые могли бы подготовить свои фигуры ферзевого крыла к бою. Кроме того, они этим вернули бы один из потерянных темпов (благодаря d2—d3) и получили бы позицию, более удобную для защиты.

11. . . . . . Л e4—e6
12. c2—c3?

Белые оставляют темп неиспользованным, чтобы далее ходом d2—d4 также принудить противника к потере времени С c5—d6 и таким образом добиться и более свободного развития своего ферзевого крыла (чем при 12. d2—d3). Они не видят, однако, что Черные следующим ходом ферзя могут сделать пешку d2 неподвижной (по Гутмайеру „маскированное стеснение").

12. . . . . Ф d8—d3

Теперь ферзевое крыло Белых на некоторое время обессилено. Это положение и правильную разработку его приведенным в тексте ходом нужно заметить.

13. b2—b4 С c5—b6
14. a2—a4 b5×a4
15. Ф d1×a4 С c8—d7
16. Л a1—a2

Белые слишком убеждены в том, что их положение нигде не представляет слабых мест для нападения; в противном случае они, по крайней мере, пошли бы 16. Ф a4 – a6 и, отогнав черного ферзя, приготовили бы свое ферзевое крыло к защите.

16. . . . . Л a8 – e8

Теперь угрожает ╪ посредством Ф d3 × f1+ и Л e6 – e1 ╪.

17. Ф a4 – a6 Ф d3 × f3!!

Гениальная жертва! (рис. 30).

18. g2 × f3 Л e6 – g6+
19. Кр g1 – h1 С d7 – h3
20. Л f1 – d1

20. Л f1 – g1 не может иметь места, так как после 20. . . . Л g6 × × g1+; 21. Кр h1×g1 вторая черная ладья, находящаяся на e1, дает ╪. Но ладья f1 должна ходить, чтобы предупредить ╪, грозящий при ходе С h3 – g2+ и затем С g2×f3; ход же 20. Ф a6 – d3 (с намерением взять Л g6) не имел бы успеха в

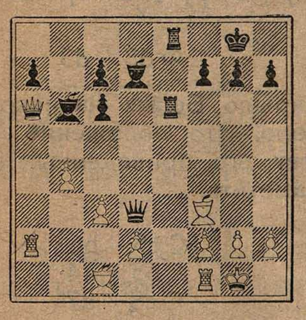


Рис. 30

виду 20 . . . f7—f5; 21. Ф d3—c4 +, Кр g8—f8! (чтобы прикрыть f7, откуда белый ферзь мог бы аттаковать Л g6).

20.		С h3 — g2 +
21.	Кр h1 — g1	С g2 × f3 +
22.	Кр g1 — f1	С f3 — g2 +
23.	Кр f1 — g1	С g2 — h3 +
24.	Кр g1 — h1	С b6 × f2
25.	Ф a6 — f1	С h3 × f1
26.	Л d1 × f1	Л e8 — e2
27.	Л a2 — a1	Л g6 — h6
28.	d2 — d4	С f2 — e3

Белые сдались, так как, если Белые берут слона, то следует ╪ после ходов Л h6 × h2 + и Л e2 — g2 ╪.

7. партия,

сыгранная Морфи одновременно с пятью другими партиями в 1858 году в Новом-Орлеане, не глядя на доску

Гамбит королевского коня

	П. Морфи	П. Р.
1.	**e2 — e4**	**e7 — e5**
2.	**f2 — f4**	**e5 × f4**
3.	**К g1 — f3**	c7 — c6?
4.	К b1 — c3	С f8 — b4
5.	С f1 — c4	С b4 × c3
6.	d2 × c3	К g8 — e7?

3-й и 5-й ходы Черных—потери темпа. После хода, приведенного в тексте, Морфи, как и в прошлой партии, достигает ослабления ферзевого крыла противника. Он приобретает подавляющее преобладание в развитии игры и дальнейшей игрой наглядно показывает, как надо действовать в положениях такого рода.

В закрытых партиях потери темпа часто совершенно не опасны; тем больше вреда приносят они в совершенно открытых положениях, где потеря одного темпа ведет уже к поражению. Тот игрок, который получил преимущество в развитии игры, всегда должен думать о том, чтобы использовать его открытой игрой. В этом смысле в этой партии решающими являются 12-й и 14-й ходы Белых.

7.	Ф d1 — d6	0 — 0
8.	С c1 × f4	К e7 — g6
9.	С f4 — g5	Ф d8 — e8
10.	0 — 0	Кр g8 — h8

Если бы Ф e8 × e4, то 11. К f3 — d2, Ф e4 — e5; 12. С g5 — f4, Ф e5 — e8 (12. . . . Ф e5 — f6, 13. К d2 — e4); 13. Л a1 — e1, Ф e8 — d8; 14. С f4 — — g5; Ф d8 × g5; 15. Л f1 × f7.

11.	Л a1 — e1	f7 — f6
12.	e4 — e5	f6 — f5

Принятие жертвы привело бы к решительному открытию, например, 12. . . . . f6×g5; 13. К f3×g5; Л f8×f1+; 14. Л e1×f1, h7—h6; 15. Ф d6×g6. С увеличением важности открытых линий можно также использовать для открытия и более сильные фигуры, чем пешки.

13.	К f3—d4	f5—f4
14.	e5—e6!	

Теперь Черные уже не могут, как при 12-ом ходе, избежать своей судьбы:

14.		d7×e6
15.	К d4×e6	С c8×e6
16.	Л e1×e6	Ф e8—c8
17.	Л e6×g6!	h7×g6
18.	Ф d6×g6	Ф c8—f5
19.	Л f1×f4!	Ф f5×g6
20.	Л f4×f8+	Кр h8—h7
21.	С c4—g8+	Кр h7—h8
22.	С g8—f7+	Кр h8—h7
23.	С f7×g6+	Кр h7×g6
24.	С g5—f4	

Из двух неразвивших свою деятельность фигур черного ферзевого крыла теперь теряется, по меньшей мере, конь. Белые побеждают (в так называемом конце игры) благодаря своим материальным преимуществам, добиваясь обмена или выигрыша пе-

шек, и в конце концов одну пешку „проводят в ферзя“, т. е. приводят ее на 8-й ряд, где она может обратиться в ферзя. Приобретенное таким образом преимущество дает возможность в конце концов сделать шах и мат.

8. партия

Играна в Москве 28 января 1898 г.

Отказанный ферзев гамбит

Фальк, Блуменфельд, Боярков — по совещанию | Э. Ласкер

1.	**d2 – d4**	**d7 – d5**
2.	**c2 – c4**	

Этим Белые предлагают так называемый ферзев гамбит; эта жертва вполне правильна, так как, если Черные возьмут пешку, они не смогут сохранить пешку c4 без другой материальной потери.

2.		e7 – e5

Более серьезное отклонение гамбита было бы 2 . . . e7 – e6.

3.	d4 × e5	d5 – d4
4.	e2 – e3 (рис. 31)	

Понятная ошибка, которою Ласкер сейчас же и пользуется.

4. . . . .   С f8 — b4+
5. С c1 — d2   d4 × e3!
6. Ф d1 — a4+

На 6. С d2 × b4 следует 6 . . . e3 × f2+; 7. Кр e1 — e2, f2 × g1К+, и Белые не могут взять пешку, обращенную в коня, так как при ходе С c8 — g4+ они потеряли бы ферзя. Игра Белых оказывается сразу сильно стесненной.

6. . . . .   К b8 — c6
7. С d2 × b4   Ф d8 — h4!

Это гораздо сильнее, чем 7 . . e3 × f2+; 8. Кр e1 × f2, Ф d8 — d4+, на что Черные при 9. Кр f2 — e1 достигли бы немногого, так как они все же не могут дать здесь мат. Ход, приведенный в тексте, сохраняет давление (см. прим. к 1-ой партии), которое производит пешка e3 постоянной возможностью бить f2. Из этого примера видно, что при перевесе в положении каждый обмен надо, как следует,

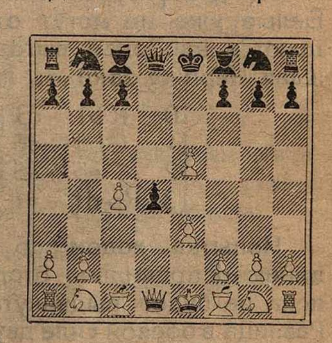


Рис. 31

взвесить, так как обмен часто облегчает противнику защиту.

8. К g1 — e2

Ход 8. g2 — g3 открывал бы линию e4 — h1 для нападения на Л h1. Следствием в этом случае приблизительно было бы 8. . . . . . e3 × f2 +; 9. Кр e1 × f2, Ф h4 — d4 +; 10. Кр f2 — — g2 !; Ф d4 × b2; 11. С f1 — e2, Ф b2 × b4 !; и Черные при благоприятном положении имели бы еще пешку в преимуществе.

8.		Ф h4 × f2 +
9.	Кр e1 — d1	С c8 — g4

Потери фигуры после 10. . . . . . 0 — 0 — 0 Белые уже не могут отвратить. Они защищаются наиболее выгодным образом, вынуждая Черных закрыть линию для ладьи.

10.	К b1 — c3 } !	0 — 0 — 0 +
11.	С b4 — d6 } !	c7 × d6
12.	e5 — e6 } !	f7 × e6
13.	Кр d1 — c1	К g8 — f6

Попытка ходом d6 — d5 снова открыть линию d правильно отодвигается до тех пор, пока не будет выдвинута еще и эта фигура. Разница в боевой силе двух вражеских положений благодаря этому становится еще больше, так как Белые не имеют в распоряжении столь же удачного ответа.

14.	b2 — b4	d6 — d5
15.	b4 — b5	K c6 — e5

Черные могли оставить без внимания угрозу Белых выиграть пешку a7 ходом b4 — b5, так как Белые, беря a7, удалили бы сильную защищающую фигуру; например, 16. Ф a4×a7, Ф f2 — e1 +, и K c3 не может быть поставлен между ними, так как 17. (K c3 — d1), Ф e1 — d2+; 18. Кр c1 — b1, C g4 — f5 ‡.

16. c4×d5

Белые снова должны открыть линию, так как при ходе 16. c4 — c5 черная d-пешка идет стремительно вперед (K f6 мешает при этом встречному нападению K c3 — e4!).

16.		K f6×d5
17.	Ф a4 — c2	K d5 — b4
18.	K c3 — d1 +	K b4× c2
19.	K d1× f2	Л d8 — d2 !

Сдана; Белые теряют, по крайней мере, еще одну фигуру, так как K f2, в виду ответа K e5 — d3 + и K c2 — a3 ‡, ходить нельзя.

9. партия

Играна в Мобиле (Алабама) 1 марта 1855 г.

Гамбит королевского коня

	П. Морфи	Мик
1.	**e2 — e4**	**e7 — e5**
2.	**f2 — f4**	**e5 × f4**

3. К g1 — f3 g7 — g5

Чтобы дольше сохранить завоеванную пешку.

4. С f1 — c4 С f8 — g7
5. h2 — h4 g5 — g4

Этим Черные выманивают фигуры противника непосредственно к себе (f4 снова ослабляется: белый конь удерживает сильную позицию g5). Кроме того этим ходом теряется третий темп (см. 2-й и 3-й ходы защищающегося), защиты Черных уже не хватает на то, чтобы успешно отразить нападение.

6. К f3 — g5 К g8 — h6
7. d2 — d4 f7 — f6

Конь не имеет теперь свободного поля для отхода назад. Белые пользуются им, однако, как и в 7-й партии (12-й ход), для решающего развертывания игры. Здесь, как и там, положение защищающегося уже так ослаблено, что жертва фигурой является выгодной.

8. С c1 × f5! f6 × g5
9. С f4 × g5 С g7 — f6
10. Ф d1 — d2!

Белые играют последовательно, отказываясь от обратного выигрыша фигуры ходом 10. С g5 × h6, ибо после 10. . . . С f6 × h4 + аттака остановилась бы.

10. . . . . С f6 × g5

Теперь опять, наконец, должен был бы быть сделан прикрывающий ход. Ход 10. . . . . . Л h8 — f8, например, обеспечил бы более продолжительное сопротивление.

11. h4 × g5 К h6 — f7
12. С c4 × f7 + Кр e8 × f7
13. Ф d2 — f4 + Кр f7 — g8

На 13. . . . . . Кр f7 — g7 последовал бы Ф f4 — e5 +. Черные имеют теперь в игре только ферзя и вследствие энергии, с которой Белые пользуются своим преимуществом в развитии, не могут уже освободить свои остальные боевые силы.

14. 0 — 0 Ф d8 — e7
15. К b1 — c3 c7 — c6
16. Л a1 — e1! d7 — d6
17. К c3 — d5! c6 × d5
18. e4 × d5

и в несколько ходов Черные получают мат.

10. партия

Играна по переписке с 6 июня до 25 сентября 1900 г.
Королевский гамбит

М. Ланге, Штеттин — Г. Каро, Берлин

1. **e2 — e4** **e7 — e5**
2. **f2 — f4** **e5 × f4**
3. Ф d1 — f3

Белые пробуют продолжение, на которое теория не обращала внимания, и которое, в связи с последующими ходами, не оказывается выгодным.

3.		Ф d8—h4+
4.	g2—g3?	

Должно было бы быть 4. Кр e1—d1. После 4. .... d7—d5 Белые укрепили бы свое положение ходом 5. С f1—e2. Тогда обоим ферзям угрожают опасности, приблизительно уравновешивающие друг друга.

4.		f4×g3
5.	h2×g3	Ф h4—f6
6.	Ф f3—e3	К b8—c6
7.	c2—c3	К g8—h6
8.	С f1—h3	К c6—e5
9.	d2—d4	К e5—g4

Надо обратить внимание на то, что благодаря устранению Белых f- и h-пешек поле g4 продолжительное время принадлежит Черным (см. также примечание к 10-му ходу во 2-й партии).

10.	Ф e3—e2	d7—d6
11.	К g1—f3	С c8—d7
12.	С c1—f4	Ф f6—g6

Еслибы Черные хотели сейчас же вывести С f8 на e7, то после 13. С f4—g5, Ф f6—g6;

С g5 × е7 они „потеряли бы рокировку“, т. е. потеряли бы право на рокировку, играя 14. . . Кр е8 × е7. Но король почти всегда подвергается бо́льшим опасностям, находясь в средине, чем в положении после рокировки.

13. К b1 — d2	С f8 — е7
14. 0 — 0 — 0	0 — 0 — 0

Здесь мы имеем пример постепенного развития игры с обеих сторон. Ни один из игроков не имеет преимущества в темпе; но у Белых одной пешкой меньше и, если Черные смогут развернуть игру и принудить затем к обмену, то Белые должны проиграть. Против хода f7 — f5 (при осуществлении этого плана) они, однако, совершенно бессильны. Они пробуют еще в дальнейшем отклонить противника с его верной дороги, ведущей к выигрышу.

15. Л d1 — e1	Л h8 — e8
16. Ф е2 — с4	f7 — f5
17. С h3 × g4	К h6 × g4
18. d4 — d5!	К g4 — f2?

Черные странным образом идут навстречу намерениям противника.

19. Ф с4 — d4!	К f2 × h1
20. Ф d4 × а7	С d7 — b5

Ход 20. . . . с7 — с6 был бы гибельным в виду 21. К d2 — с4 (со смертельной угрозой

Кс4 — а5), на что нельзя ответить 21. . . c6×d5 из-за 22. К с4—b6+, Кр с8—с7; 23. К b6 × d5+, Кр с7 — с6; 24. Ф а7 — b6 ⧺.

21. e4 — e5 c7 — c6

Черные не должны были брать е5, так как при 22. Ф а7 — а8 +, Кр с8 — d7; 23. К f3 × e5 + они теряли бы ферзя. С другой стороны, грозил ⧺ и посредством хода 22. Ф а7 — а8 + и 23. е5 — е6 +.

22. К f3 — d4

Вместо этого был бы, может быть, выгоден ход 22. с3 — с4, указанный Каро после окончания игры, так как Белым не нужно спешить с привлечением новых нападающих фигур, в виду того, что Черные только с трудом могут создать удовлетворительную защитную позицию. Приведенный в тексте ход несколько освобождает игру Черных, так как теперь можно брать е-пешку.

22. . . . . d6 × e5
23. К d2 — c4!

Этим Белые спасают партию. Черные не могут взять К d4 из-за 24. Ф а7 — а8 + и затем 25. Ф а8 × b7 ⧺. Если они возьмут С f4, то последует 24. К с4 — а5! Л d8 × d5! (если Л d8 — d7 или С b5 — а6, то 25. d5 × c6); 25. Ф а7 × b7 +, Кр с8 — d8; далее: 26. К а5×с6+, С b5×с6;

27. К d4×c6+, Ф g6×c6; 28. Ф b7×c6, Л d5—d6; 29. Ф c6—a8+, Кр d8—d7; 30. Ф a8—b7+, Кр d7—d8; 31. Л e1—e5! с угрозой 32. Л e5—a5, и Белые выигрывают.

23. . . . . С b5×c4!
24. d5×c6

Выясняется, что Белые своим предыдущим ходом имели в виду отвлечь слона от прикрытия поля c6.

24. . . . . С c4—a6!

Ход 24. . . . b7×c6 невозможен в виду 25. Л e1×e5. Если Черные на это ответят С e7—d6, то 26. Ф a7—a8+, Кр c8—c7; 27. Ф a8×c6+, Кр c7—b8; 28. Ф c6—b6+, Кр b8—c8; 29. Л e5—c5+, Кр c8—d7; 30. Л c5—c7+. На 25 . . . Л d8×d4 последует с успехом 26. Ф a7—a8+, Кр c8—d7; Ф a8×b7+, Кр d7—d8; 28. Л e5—a5, наконец, на ход 25 . . . Ф g6—d6 последовал бы выигрышный ход 26. Л e5—c5.

25. Л e1×e5 Л d8×d4!
26. Л e5×e7 Кр c8—d8!
27. Л e7—c7

При поверхностном взгляде кажется, что Черные не могут уйти от ╪. Они достигают, однако, ничьей.

27.		Л e8 — e1 +
28.	Кр c1 — c2	Л e1 — e2 +
29.	Кр c2 — c1 !	Л e2 — e1 +

и т. д. Ничья вследствие повторения ходов. Белые могли бы еще потерять, еслибы сыграли 29. Кр c2 — b3, так как на это последовало бы 29 . . . Ф g6 — e6 +; 30. Кр b3 — a3, Л d4 — a4 + !

11. партия

Играна по переписке с 2 ноября 1897 г. до 1 мая 1898 г.
Дебют королевского коня

К. Замбелли	Г. Мароци
1. **e2 — e4**	**e7 — e5**
2. **К g1 — f3**	d7 — d5

Неправильная защита, которая по теории при ходах 3. . . . Ф d8×d5 или 3. . . . e5—e4 невыгодна для Черных.

3. e4 × d5	С f8 — d6

Эгу жертву пешкой тоже едвали можно было бы рекомендовать пред лицом равного противника. Преимущество в развитии игры, которое получают Черные, при правильной игре Белых не настолько велико, чтобы перевесить материальную потерю.

4. К b1 — c3

Лучше было бы здесь или, по крайней мере, в следующем ходе d2—d4.

4. . . . . К g8—f6
5. C f1—b5+

Дает противнику возможность выиграть еще один темп.

5. . . . . c7—c6!
6. C b5—a4

После предыдущего хода следовало бы теперь, по меньшей мере, 6. d5×c6. Белые этим признали бы, что не считают преимущество в развитии игры противника достаточным для уравновешения материального выигрыша (закрепляемого ходом 6. d5×c6) нападающего. Приведенный в тексте ход, который очевидно сохраняет еще возможность взятия c6, представляет собой, таким образом, потерю темпа, так как при принятии жертвы (после сейчас же следующего 6 . . . b7×c6) C b5 должен идти назад на e2 или c4; при C b5—a4 черный ферзевый слон, пойдя C c8—a6, мог бы успешно действовать по диагонали a6—f1.

6. . . . . e5—e4!

Черные остаются последовательными. Они отказываются от возврата пешки ходами 6... b7—b5; 7. C a4—b3, b5—b4.

7.	d5 × c6?	0 — 0
8.	K f3 — d4	b7 × c6
9.	K d4 × c6	Ф d8 — b6
10.	K c6 × b8	Л a8 × b8

Белые взяли еще одну пешку, но зато снова потеряли несколько темпов. Для того чтобы предупредить угрожающий ход C c8—a6, они должны кроме того пойти слоном a4 на b5. Теперь обнаруживается невыгодность 6-го хода Белых.

11.	C a4 — b5	Л f8 — d8!

Положение на один момент стало теперь спокойным. Белые, однако, для развития своего ферзевого фланга должны будут сделать еще открывающий ход d2—d3. Тогда скажется сила положения черной ладьи на d8. Ход, приведенный в тексте, препятствует также, очень скрытно, вражеской рокировке, поскольку вводимая 12-м ходом комбинация осуществляется в дальнейшем лишь благодаря возможности 16-го хода.

12.	0 — 0?	C d6 × h2 +

Эта жертва часто применяется в аналогичных положениях и потому должна быть отмечена начинающим. Но в каждом отдельном случае надо предварительно внимательно рассмотреть, имеет ли она силу при данных условиях.

13.	Кр g1 × h2	К f6 — g4 +
14.	Кр h2 — g3	

На 14. Кр h2 — g1 следует 14... Ф b6 — h6; 15. Л f1 — e1, Ф h6 — h2 +; 16. Кр g1 — f1, Ф h2 — h1 +; 17. Кр f1 — e2; Ф h1 × g2; 18. Л e1 — f1, К g4 — e3!

14.		Ф b6 — c7 +
15.	f2 — f4	e4 × f3 + en passant
16.	Кр g3 × f3	Л d8 — d4 !
17.	d2 — d3	С c8 — b7 +
18.	К c3 — e4 !	С b7 × e4 +
19.	Кр f3 × g4	Ф c7 — h2 !

Черные отказываются от выигрыша ферзя при ходе 19... С e4 — f5 + !, 20. Кр g4 — f3 !, С f5 — g4 +.

20.	d3 × e4	Ф h2 × g2 +
21.	Кр g4 — h4	Л b8 × b5

Изящный конец партии!

22.	Ф d1 × d4	Л b5 — h5 + !
23.	Кр h4 × h5	Ф g2 — h3 +
24.	Кр h5 — g5	h7 — h6 +
25.	Кр g5 — f4	g7 — g5 +
26.	Кр f4 — e5	Ф h3 — e6 ‡

12. партия

Играна в Лондоне в 1858 г.

Защита Филидора

Бёрд		П. Морфи
1.	**e2 — e4**	**e7 — e5**
2.	**К g1 — f3**	**d7 — d6**
3.	d2 — d4	f7 — f5

Это продолжение было указано Филидором, как особенно выгодное. Оно отлично освещает все преимущества и недостатки правила Филидора относительно пешек, чтобы подвижность пешек по возможности не была стеснена фигурами. Белые на своем 2-м ходу, загораживая дорогу f-пешке, нарушили это основное правило, в то время как Черные применили его в ответе 2...d7—d6. Еслибы этот принцип был верен, то Белые после хода, указанного в тексте, должны были бы оказаться в худшем положении, так как ход 3...f7—f5 как раз аттакует то место, где была сделана эта „ошибка“, именно на линии f. Долгое время продолжение, приведенное в тексте, считалось очень сильным, пока не нашли, что Белые проще всего могут использовать слабость хода 3...f7—f5 посредством хода C f1—c4, чем они препятствуют короткой рокировке противника. Ответом на аттаки вроде f5 × e4 может быть

жертва конем на e5 (см. 4-ю примерн. партию). Еслибы общность правил шахматной игры не была нарушена введением подвергающегося мату короля, то Филидоров принцип был бы много вернее, так как в нем выражается, главным образом значение положения пешек и особенное значение открывающих ходов.

4. K b1 — c3

Для Белых менее выгодный способ игры.

4. . . . . f5 × e4
5. K c3 × e4

Здесь заключается разница между ходами 4. C f1 — c4 и 4. K b1 — c3. А именно, еслибы Белые теперь захотели ходить 5. K f3 × e5, то после 5. . . . K g8 — f6 они должны были бы отступить, в то время как, находясь слоном на c4, при том же ходе противника благодаря 6. K e5 — f7 они могли бы выиграть качество.

5. . . . . d6 — d5
6. K e4 — g3?

Вместо этого нужно было играть K f3 × e5, благодаря чему Белые здесь были бы в преимуществе.

6. . . . . e5 — e4

Только теперь обнаруживаются яснее преимущества защиты, выбранной Черными.

Черные пешки с выигрышем темпа могут быть поставлены в такие положения, что будут препятствовать выгодному развитию фигур противника.

7. К f3 — e5	К g8 — f6
8. С c1 — g5	С f8 — d6
9. К g3 — h5	0 — 0
10. Ф d1 — d2 ?	Ф d8 — e8 !

К e5 занимает слабую позицию (см. 5-ую примерную партию).

11. g2 — g4 ?

Лучше всего тут было бы продолжение, указанное Мароци, 11. К h5 × f6, на которое Черные ответили бы 11. . . . Л f8 × f6, так как при 11. . . . g7 × f6, 12. С g5 × f6 !, Л f8 × f6; 13. Ф d2 — g5 +, Л f6 — g6; 14. К e5 × g6, h7 × g6 ; 15. Ф g5 × d5 + Белые получают возможность возместить потерю аттакованного коня e5.

11.	К f6 × g4

Надо заметить, как Морфи выбирает тот способ выигрыша пешек, который открывает противнику самые неважные линии, а ему наиболее важные.

12. К e5 × g4	Ф e8 × h5
13. К g4 — e5	К b8 — c6

Белый конь опять должен занять неудобное поле e5. Белым приходится идти на обмен на c6, благодаря чему Черные получают открытую линию для ладьи (b8 — b1), мешающую длинной рокировке Белых.

14. С f1 — e2 Ф h5 — h3
15. К e5 × c6 b7 × c6
16. С g5 — e3

Для того чтобы прикрыть пешку f2 и получить возможность сделать длинную рокировку. Ответный ход Черных гениален (см. рис. 32)

16. . . . . Л a8 — b8
17. 0 — 0 — 0 Л f8 × f2!!

Эта жертва ладьей, подготовленная уже предыдущим ходом, остается непонятной почти всем игрокам, которые в первый раз видят эту партию.

18. С e3 × f2 Ф h3 — a3
19. c2 — c3

Наилучший ход! При 19. Ф d2 — c3 Белые после 19 . . . Ф a3 × a2 теряют по крайней мере ферзя; на ход ладьи Л d1 будет отвечено 19 . . . Ф a3 × b2+; 20. Кр c1 — d1, Ф b2 — a1 +; 21. Ф d2 — c1, Л b8 — b1, а на 19. Ф d2 — g5 последует 19 . . . Ф a3 × b2 +; 20. Кр c1 — d2, С d6 — b4 +; 21. Кр d2 — e3, Ф b2 — a3 +; 22. С e2 — d3, С c8 — a6; 23. Л h1 — g1, С b4 — f8.

19. . . . . Фa3×a2
20. b2—b4

При 20. Фd2—c2 Черные не достигли бы много ходом 20 . . . Лb8×b2; 21. Фc2×b2, Сd6—a3. Они могли бы, однако, сыграть просто 20. . . . . Сd6—f4+; 21. Лd1—d2, Сf4×d2+.

20. . . . . Фa2—a1+
21. Крc1—c2 Фa1—a4+
22. Крc2—b2

После хода 22. Крc2—c1 Черные должны были бы удовлетвориться ничьей, благодаря вечному шаху. Неверной была бы тогда жертва слоном, как доказал это Мароци в следующих вариантах: 22. Крc2—c1, Сd6×b4; 23. c3×b4, Лb8×b4; 24. Фd2—g5, Фa4—a3+; 25. Крc1—d2, Лb4—b2+; 26. Крd2—e1, Лb2×e2+; 27. Крe1×e2, Фa3—f3+; 28. Крe2—e1, Фf3×h1+; 29. Фg5—g1, Фh1—f3; 30. Фg1—g3.

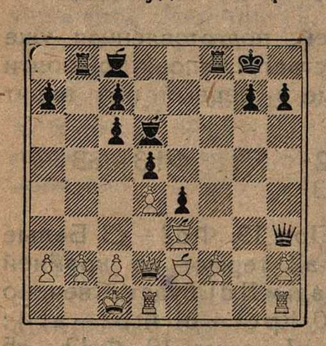


Рис. 32

22.		С d6 × b4
23.	c3 × b4	Л b8 × b4 +
24.	Ф d2 × b4	Ф a4 × b4 +
25.	Кр b2 — c2	e4 — e3 !
26.	С f2 × e3	С c8 — f5 +
27.	Л d1 — d3	Ф b4 — c4 +
28.	Кр c2 — d2	Ф c4 — a2 +
29.	Кр d2 — d1	Ф a2 — b1 +

и Черные выигрывают.

13. партия

Играна на международном турнире в Монте-Карло 2 марта 1903 г.

Сицилианская партия

	Реджио	Ж. Мизес
1.	**e2 — e4**	**c7 — c5**
2.	К g1 — f3	e7 — e6
3.	К b1 — c3	К b8 — c6
4.	d2 — d4	c5 × d4
5.	К f3 × d4	К g8 — f6
6.	К d4 × c6	

Этим Белые усиливают центральные пешки противника, давая ему возможность передвинуть пешку b7 на важное поле c6. С другой стороны, своим 7-м ходом они выигрывают темп, но это не имеет большого значения в виду закрытого характера партии.

6. . . . . b7 × c6
7. e4 — e5 К f6 — d5

Ход 7. К f6 — g8 ведет к менее сложной игре.

8. К c3 — e4 Ф d8 × c7
9. f2 — f4 f7 — f5

Черные не боятся открытия линии и потери рокировки, надеясь в своем сильном пешечном центре получить равноценное преимущество. Этот способ игры требует, по крайней мере, тщательного взвешивания сил защиты обороняющегося.

10. e5 × f6 en passant К d5 × f6
11. К e4 × f6 + g7 × f6
12. Ф d1 — h5 + Кр e8 — d8
13. С c1 — d2

Белые в дальнейшей игре находят очень тонкие наступательные ходы. Прежде всего противнику грозит потеря ферзя при ходе 14. С d2 — a5.

13. . . . . d7 — d5
14. c2 — c4!

Для того, чтобы открыть линии аттаки на неприятельского короля.

14. . . . . Л a8 — b8
15. Ф h5 — h4 С f8 — e7

16. С d2 — c3 Ф c7 — b6!
17. С f1 — e2!

Белые не должны были брать f6 из-за 17. . . . . Ф b6 — e3 + вместе с 18. . . . . Л b8 × b2.

17. . . . Кр d8 — d7!
18. c4 × d5 c6 × d5
19. Л a1 — d1!

На ход 19. С c3 × f6 можно было бы теперь (после 17. . . . . Кр d8 — d7) с выгодой ответить ходом 19. . . . . . Ф b6 × b2!

19. . . . . Л h8 — g8
20. Ф h4 — h3

Угрожая сыграть 21. Л d1 × d5 +.

20. . . . . f6 — f5
21. Л h1 — f1

Несмотря на то, что натиск Белых был проведен так тонко, он сломился об остроумную защиту. Центр Черных укреплен на долгое время, король также, и слабые места Белых начинают понемногу обнаруживаться: белый король не рокировался и стоит вблизи опасной ферзевой линии b6 — g1. К тому же белые фигуры „грызут гранит“ и, сколько можно видеть, для них не представляется возможности брать фигуры противника в направлении их открытых линий, тогда как

Черные угрожают таким пунктам позиции Белых, которые защищены лишь слабо (как g2, f2, e3) и в виду этого требуют постоянной оглядки. Это, конечно, еще не значит, что Белые должны потерять партию. Если игрок во́-время заметит слабость своего положения, то в большинстве случаев в его распоряжении найдутся еще средства защиты, чтобы избежать самого худшего. В настоящей партии при этом ходе наступил момент, когда Белые должны были бы перейти от нападения к защите.

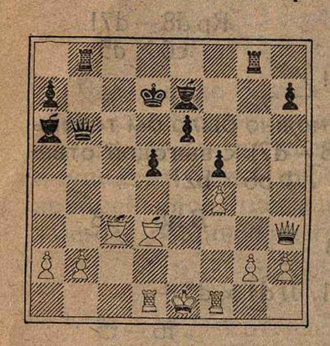


Рис. 33

Они могли бы, например, пойти 21. Ф h3 — f3, отказавшись от возможности угрожать ферзем полю h7.

21. . . . . С c8 — a6
22. С e2 — d3? (см. рис. 33)
22. . . . . Л g8 — g3!

Энергичное использование ошибки Белых, которое напоминает манеру Морфи.

23. Ф h3 × g3

Если брать пешкой, то последует ≠ в два хода при 23. . . . . Ф b6 — e3 +.

23. . . . . С e7 — h4!

Этим Черные выиграли ферзя против ладьи и слона, т. е. достигли материального перевеса.

24.	С d3 × a6	С h4 × g3 +
25.	h2 × g3	Ф b6 × a6
26.	Л f1 — h1	Л b8 — g8
27.	Л h1 × h7 +	Кр d7 — c6
28.	Л h7 — h6 ?	

Ходом 28. С c3 — d4! Белые могли бы начать еще один сильный натиск, который, пожалуй, мог привести к ничьей. На этой партии можно наблюдать часто проявляющийся закон, что потеря в боевых силах находится во внутренней связи с выигрышем в положении.

28.		Кр c6 — b5
29.	Л d1 × d5 + ?	

Обмен двух ладей на ферзя равносилен сдаче партии.

29.		e6 × d5
30.	Л h6 × a6	Кр b5 × a6
31.	Кр e1 — f2	Кр a6 — b5
32.	b2 — b3	Кр b5 — c5
33.	Кр f2 — f3	d5 — d4
34.	С c3 — d2	Кр c5 — d5

35. Сd2 — e1 Лg8 — c8
36. g3 — g4 f5×g4+
37. Кр f3×g4 Лc8 — c2
38. g2 — g3 d4 — d3
39. Кр g4 — g5 d3 — d2

Сдались.

При начале конца игры (после 30-го хода Черных) Черные имели преимущество в качестве (ладья против слона или коня) и сильную проходную пешку d5 (проходной пешкой называется такая, которая в своем движении вперед не стеснена пешками противника). Они побеждают простым способом, продвигая пешку вперед и вынуждая этим обмен слона. Благодаря этому они еще больше увеличивают свой перевес. В конце концов они проведут пешку линии „a“ в ферзя и ладьей и ферзем легко сделают ╪. До этого проходные пешки Белых f и g будут сначала задержаны в своем продвижении черными королем и ладьей, а затем и взяты.

14. партия

Играна на турнире в Кэмбридж-Спрингсе 3 мая 1904 г.

Отказанный ферзев гамбит

Г. Н. Пиллсбёри Э. Ласкер

1. **d2 — d4** **d7 — d5**
2. **c2 — c4** **e7 — e6**
3. Кb1 — c3 Кg8 — f6

4. К g1 — f3	c7 — c5
5. С c1 — g5	c5 × d4
6. Ф d1 × d4	К b8 — c6

От этого хода Черные несколько теряют. Лучше было бы 6. . . . . С f8 — e7.

7. С g5 × f6!	g7 × f6

Черные не могут брать ферзем, так как Белые обменялись бы и выиграли бы пешку d5. И ход 7. . . . К c6 × d4 невыгоден, так как после 8. С f6 × d8, К d4 — c2 +; 9. Кр e1 — d1, К c2 × a1; 10. С d8 — c7, конь a1, у которого нет выхода, будет потерян.

8. Ф d4 — h4!

Ферзь находится здесь в очень выгодном положении для нападения, кроме того он почти обеспечен от нападения мелких фигур Черных.

8.	d5 × c4

Единственная возможность надолго задержать потерю пешки d5. На 8. . . . . d5 — d4 последовал бы 9. 0 — 0 — 0 и 10. e2 — e3. Таким образом, Черные для избежания материального урона должны сами открыть противнику линии для нападения.

9. Л a1 — d1	С c8 — d7
10. e2 — e3	К c6 — e5

11. К f3 × e5 — f6 × e5
12. Ф h4 × c4 — Ф d8 — b6

Слабость позиции Черных лежит в незащищенности пешки e5 и поля d6, — обе эти невыгоды являются следствием обладания белой ладьею линии d. Так как теперь С f8 не может занять то поле, какое он бы занял при правильном развитии, чем было бы защищено и поле e5, то ему остаются только поля e7 и g7. Ход С f8 — g7 еще ослабил бы поле d6, и Белые могли бы там прочно укрепить своего коня. С поля e7 слон не может защитить пешку e5. Защита ей могла бы быть дана ходом f7 — f6, что опять-таки связано с ослаблением положения черного короля. Из этого видно, что расположение Черных уже заключает в себе зародыш поражения. Черные поэтому пытаются сделать еще одну аттаку, которую Белые, совершенно основательно, оставляют без внимания.

13. С f1 — e2! — Ф d6 × b2
14. 0 — 0 — Л a8 — c8
15. Ф c4 — d3

Угрожая ≠ посредством Ф d3 × d7.

15. . . . . — Л c8 — c7
16. К c3 — e4 — С f8 — e7
17. К e4 — d6 + — Кр e8 — f8

Если Черные возьмут коня, то все же потеряют 18. Ф d3 × d6, Ф b2 — b6! (не Ф b2 — c2 из-за 19. С e2 — b5!); 19. Ф d6 × e5, 0 — 0; 20. Л d1 — b1, Ф b6 — c5; 21. Ф e5 × c5, Л c7 × c5; 22. Л b1 × b7.

18.	К d6 — c4	Ф b2 — b5
19.	f2 — f4!!	

Этот превосходный ход дает пример того, какую решающую ценность имеет открытие линий при преимуществе положения. Черные теперь оказываются очень скоро разбитыми.

19.		e5 × f4
20.	Ф d3 — d4	f7 — f6
21.	Ф d4 × f4	Ф b5 — c5
22.	К c4 — e5	С d7 — e8
23.	К e5 — g4	f6 — f5
24.	Ф f4 — h6+	Кр f8 — f7
25.	С e2 — c4!	

Слон, конечно, не может быть взят в виду 26. К g4 — e5+.

25.		Л c7 — c6
26.	Л f1 × f5+	Ф c5 × f5
27.	Л d1 — f1	Ф f5 × f1+
28.	Кр g1 × f1	С e8 — d7
29.	Ф h6 — h5+	Кр f7 — g8
30.	К g4 — e5	Сдались.

В связи с партиями 1 — 14 можно следующим образом резюмировать основные положения относительно того, как нужно вести открытую игру.

Если ценность короля каждой стороны принять за бесконечно большую, чем выражается, что с его потерей партия кончается, то вся борьба в открытых играх ведется прежде всего из-за материального преимущества. На втором за тем месте стоит стремление дать каждой фигуре подобающую ей боевую ценность и послать ее в бой наиболее выгодным образом. Отсюда вытекает необходимость развития фигур; это развитие для равноценных фигур, независимо от их положения (особенно в открытых партиях), требует почти всегда одинакового числа ходов, причем для ферзя, слона и коня в большинстве случаев достаточно, после выступления пешек e и d, только одного хода. При материальном равенстве тот из игроков будет иметь перевес, который имел в распоряжении большее количество ходов для развития игры, и, следовательно, выиграл в темпе. Каким же образом достигнуть выигрыша в темпе? Очевидно тем, что противник должен пренебречь вторым принципом развития игры, будучи вынужден следовать первому, а именно, сохранению материального равновесия. После ходов 1. d2 — d4, d7 — d5; 2. c2 — c4,

К g8 — f6; 3. c4×d5, К f6×d5, например, получается следующее положение (рис. 34).

Если теперь Белые сделают развивающий ход 4. e2 — e4, то Черные должны ходить аттакованным конем. Этим они теряют темп. То же происходит и при открытии 1. e2 — e4, d7 — d5; 2. e4×d5, Ф d8×d5; 3. К b1 — c3, так как уже пущенный в игру ферзь должен идти назад, чтобы избежать нападения коня. Из этого вытекает простое правило для игры, а именно, по возможности располагаться так, чтобы противник не мог добиться такого выигрыша темпа. Как можно этого достигнуть в каждом отдельном случае, зависит, конечно, от расчета вперед, от комбинации, а этого уже нельзя связать ни с какими дальнейшими правилами. В приведенных здесь партиях очень часто встречаются случаи, когда игрок отказывается от поддержания материального равновесия, жертвуя шашкой для того, чтобы в дальнейшем получить преимущество в расположении, что в открытых

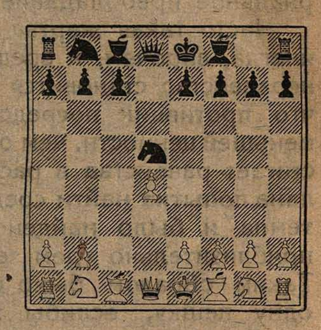


Рис. 34

играх почти всегда означает преимущество в развитии (кроме того, принесение шашек в жертву может мотивироваться угрозою вражескому королю или какой-нибудь другой важной фигуре противника. В таком случае оно является следствием борьбы за материальное преобладание).

Часто такая жертва приносит пользу, но иногда, впрочем, и вред, когда материальное неравенство становится настолько большим, что противник посредством отдачи шашки меньшей ценности, чем отданная ему, вновь достигает равенства в расположении. Была сделана попытка найти среднюю ценность одного темпа и было найдено, что пешка равна приблизительно трем темпам (Е. Ф. Шмидт). Таким образом было бы правильно отдать одну пешку, еслибы этим достигался выигрыш трех темпов, и эта жертва была бы выгодна при выигрыше больше трех темпов и, наконец, невыгодна при выигрыше меньше трех. Этот способ расчета, во всяком случае, имеет еще меньше значения, чем данная на стр. 32 общая расценка всех шашек, так как почти каждое отдельное положение представляет собой, более или менее, исключение из этого правила. Во всяком случае можно утверждать, что выигрыш темпа будет тем более ценным, чем меньше игроки приближаются к идеалу найти всегда наилучший

ход; ибо, как было указано в примечании к 7-му ходу I-й партии, для игрока, находящегося в худшем положении, в числе всех, для него возможных, ходов будет большой процент плохих, чем и увеличивается вероятность, что будет сделан именно такой плохой ход. Если принять во внимание эту, психологическую, сторону вещей, то становится ясным, почему у Морфи, который в свое время имел дело с игроками, значительно более слабыми, принцип достигать быстрого развития путем материальных жертв стоял слишком на первом плане. В своих стесненных положениях противники Морфи, в виду слабости их игры, редко или вовсе не находили нужного для отражения аттаки хода, так что Морфи на практике достигал своим методом гораздо больше, чем метод того заслуживал. Общее повышение уровня шахматной игры выяснило ошибку метода Морфи. Стейниц, в свой блестящий период также превосходивший всех своих современников, напирал главным образом на силу защиты, что в нашем смысле означает первенство материального принципа над позиционным. Его знаменитую фразу: „Король — сильная фигура“ можно рассматривать, как образное выражение того же. Как Морфи преувеличивал в одном направлении, он преувеличивал в противоположном и до тех пор мог успешно

руководиться им, пока не встретил в Ласкере соперника, который был в состоянии использовать эту его слабую сторону. После своего поражения в матче с Ласкером Стейниц попрежнему упорно стоял на своем преувеличении и даже еще усиливал его. К концу жизни способ игры маститого маэстро переродился в совершенно странную, баро́чную, манеру. Ласкер, напротив, должен быть отмечен, как игрок, который сохраняет равновесие между этими двумя принципами с точностью, до него никем не достигнутой.

Так как в приведенных партиях уже разбирались отдельные особенности комбинационной игры, здесь нужно сказать еще несколько слов о теории стеснений (Gutmayer, Der Weg zur Meisterschaft im Schachspiel). Под стеснением нужно разуметь все, что мешает свободному развитию боевой силы шашки, а именно, свои и чужие шашки, которые загораживают дорогу, а также и края доски, так как шашки обладают там меньшей свободой движения, нежели в центре. (Конь, находящийся на a1, например, может занять только одно из двух полей: b3 или c2). Далее, Гутмайер называет стеснением игры и соображения о невыгодных последствиях ответа противника, какие может иметь данный ход и которые приводят играющего к отказу от него. В положении, которое пред-

ставлено на стр. 78, подвижность всех белых фигур, за исключением Лc1, стеснена угрозой Черных Лc8×c1. Ферзь d7 закреплен на месте. Он не может играть Фd7×e7, так как Белые взяли бы Лc8. Черный король не может брать e7 в виду Лc1—e1+ и т. д. После ходов 1. e2—e4, e7—e5; 2. Кg1—f3, d7—d6, конь f3 стеснен тем, что не может стать ни на d4, ни на e5. Если дальше будут следовать ходы 3. c2—c3, Сc8—g4, то Кf3 совершенно не может двигаться из-за „закрепощения", так как каждый ход коня имел бы последствием потерю ферзя. Из этих примеров видно, что расширенное понятие стеснения почти совпадает с понятием расчета вперед. Поэтому, когда Гутмайер говорит, что в каждом положении нужно рассмотреть все стеснения, то это равнозначно само собой понятному требованию взвесить все возможные ответные ходы противника. Следовательно, мы снова приходим к тому, что комбинирование нельзя заменить никакими правилами. Второе требование Гутмайера, по возможности устранять стеснения для собственной игры, на практике трудно применить, так как все их нельзя устранить, а это правило не дает никаких указаний относительно ценности стеснений, так что неизвестно, какие стеснения надо оставить, а какие устранить. В среднем фигуры будут

обладать наибольшей подвижностью тогда, когда одноцветных с ними пешек не будет на доске. Следует ли поэтому по возможности приносить пешки в жертву? Это было бы преувеличением принципа выигрыша темпа и развития игры. Если касаться только стеснений от краев доски и маскированных, то Гутмайерово требование равносильно правилу использования каждого темпа, да и тогда оно тоже применимо только частично, а именно для открытых игр. Несмотря на это, введение понятия стеснения практично постольку, поскольку таким путем можно заменить длинное изложение более коротким. Оно обогатило собой шахматный язык и, как таковое, является желанным.

B. Позиционная игра

15. партия

Играна в Лондоне в июле 1858 г.

Неправильный дебют

П. Морфи — Барнс

1. e2 — e4 f7 — f6

Черные этим заранее дают понять, что они хотят дать игре закрытый характер, потому что для открытой партии приведенный в тексте ход был бы не только потерей темпа, но еще и препятствием для развития Кg8.

Следовательно, это было бы неудовлетворительно во всех отношениях. В смысле позиционной игры его можно назвать ценным, если постановка пешки на f6 способствует возможно долгому удержанию этого характера игры.

2. d2 — d4	e7 — e6
3. C f1 — d3	K g8 — e7
4. C c1 — e3	d7 — d5
5. K b1 — c3	

Тут действие пешки f6 выявляется тем, что еслибы для стеснения противника был сделан ход 5. e4 — e5, то положение выдвинутой пешки было бы под угрозой со стороны f6. Несмотря на это, для Белых было бы лучше всего играть именно 5. e4 — e5 или, по крайней мере, 5. f2 — f3, чтобы иметь возможность ответить на 5 . . . . d5 × e4; 6. f3 × e4. После приведенного в тексте хода противник получит возможность занять конем e7 выгодный пункт d5. Вместе с тем он получит открытую дорогу для движения C f8, так что сможет беспрепятственно развивать свои фигуры и в дальнейшем ходе игры не бояться открытия.

5.	d5 × e4
6. K c3 × e4	K e7 — d5

Теперь видно, что Белые сделали стратегическую ошибку преждевременной поста-

новкой ферзевого слона на е3, так как на 7. с2 — с4 конь d5 не должен возвращаться, а может произвести обмен на е3. В закрытых партиях особого внимания заслуживает последовательность развивающих игру ходов. Интересно еще в этом случае, что положение Белых было бы много лучше (именно в виду возможности с2 — с4), еслибы они вместо того, чтобы выигрывать темп ходом 4. С с1 — е3, сделали прикрывающий ход а2 — а3 (направленный против К d5 — b4 и С f8 — b4 +).

7. К g1 — h3

В закрытых партиях часто избирается очень неправильный путь развития игры, что существенно содействует тому, что этот способ игры в каждом отдельном случае получает индивидуальный облик. Отсюда происходит предпочтение, оказываемое современными маэстро этому стратегически спокойному способу борьбы.

7. . . . . С f8 — е7
8. Ф d1 — h5 +

Совершенно преждевременное наступление, которое ведет только к улучшению положения Черных. Тут Морфи применяет, с большой невыгодой для себя, принципы комбинационной игры (скорое развитие, возможно быстрое наступление).

8\. . . . . . g7 — g6
9\. Ф h5 — h6 С e7 — f8
10\. Ф h6 — h4 С f8 — g7

Белые теперь достигли лишь того, что черный королевский слон существенно улучшил свое положение, так как С g7 не служит препятствием ферзевому крылу Черных, в то время как, находясь на e7, он преграждал дорогу ферзю и обоим коням. Кроме того, он почти абсолютно защищает рокировочное положение аттакуемого.

11\. 0 — 0 0 — 0
12\. c2 — c4 К d5 × e3
13\. f2 × e3 f6 — f5!

Вполне соответствует закрытому характеру игры. Черные видят в обладании двумя слонами (которые в большинстве случаев сильнее слона и коня или двух коней), а также в слабости пешки e3, могущей быть защищенной лишь фигурами, преимущество, выступающее тем более ясно, чем меньше оно затушевывается борьбою других, не имеющих непосредственного отношения к данному пункту, фигур. Отсюда и предложение обмена ферзями. Кроме того, с приведенным в тексте ходом связывается возможность наступления на слабые позиции пешек e3, d4 (путем — где-нибудь в дальнейшем — хода f5 — f4).

14\. К e4 — g5

Морфи всецело поглощен идеями комбинационной игры; иначе теперь он безусловно выбрал бы меньшее зло обмена ферзями.

14.		h7 — h6
15.	К g5 — f3	e6 — e5!

Решительный натиск, который уничтожает центр белых пешек. Ход 15. g6 — g5, на что Морфи очевидно расчитывал, правда, дал бы, выигрыш фигуры, но дал бы также Белым значительные шансы на аттаку черного короля.

16.	Ф h4 × d8	Л f8 × d8
17.	С d3 — c2	

Необходимо в виду грозящей на e4 „вилки".

17.		e5 × d4
18.	e3 × d4	С g7 × d4 +
19.	К f3 × d4	Л d8 × d4

Тут нужно обратить внимание на то, что Черные получили преимущество, совершенно не развивая фигур ферзевого крыла.

20.	Л f1 — e1	Кр g8 — f7
21.	c4 — c5	С c8 — e6
22.	Л a1 — d1	К b8 — c6

Силы защиты в позиции Черных совершенно достаточно для того, чтобы отразить начатую еще при открытии игры аттаку Белых и в дальнейшем развить свою игру.

23.	Л d1 × d4	К c6 × d4
24.	С c2 — a4	g6 — g5
25.	Л e1 — d1	Л a8 — d8
26.	a2 — a3	f5 — f4
27.	К h3 — f2	К d4 — e2 +
28.	Кр g1 — f1	Л d8 × d1 +
29.	С a4 × d1	К e2 — d4
30.	Кр f1 — e1	Кр f7 — f6
31.	Кр e1 — d2	К d4 — b3 +
32.	С d1 × b3	С e6 × b3
33.	К f2 — g4 +	Кр f6 — g6
34.	g2 — g3	h6 — h5
35.	К g4 — f2	Кр g6 — f5
36.	Кр d2 — c3	С b3 — d5
37.	Кр c3 — d4	c7 — c6
38.	b2 — b4	С d5 — g2
39.	g3 × f4	Кр f5 × f4
40.	a3 — a4	С g2 — f1
41.	К f2 — e4	h5 — h4
42.	К e4 — d2	С f1 — e2
43.	К d2 — e4	g5 — g4
44.	К e4 — f2	Кр f4 — f3
45.	К f2 — e4	С e2 — f1
46.	Кр d4 — e5	С f1 — d3
47.	К e4 — g5 +	Кр f3 — g2
48.	Кр e5 — d6	Кр g2 × h2
49.	Кр d6 — c7	Кр h2 — g3
50.	Кр c7 × b7	h4 — h3

Белые не могут уже помешать тому, чтобы h-пешка достигла поля h1 и превра-

тилась в ферзя. Конец партии дает отличный пример, как использовать материальное преимущество в конце игры.

16. партия

Играна в Лондоне в 1858 г.

Отказанный королевский гамбит

	П. Морфи	Барнс
1.	**e2 — e4**	**e7 — e5**
2.	**f2 — f4**	**C f8 — c5**
3.	K g1 — f3	d7 — d6
4.	b2 — b4	

Для того, чтобы, как в гамбите Эванса (см. таблицу открытий), посредством жертвы пешки b выйти c2 — c3 и d2 — d4. Этим было бы уничтожено сильное влияние C c5, мешающего рокировке Белых. Черные, однако, не переходят на комбинационную игру.

4.		C c5 — b6
5.	C f1 — c4	K g8 — f6
6.	Ф d1 — e2?	K b8 — c6
7.	c2 — c3	0 — 0
8.	d2 — d3	e5 × f4

Этим тонким ходом Черные переходят к комбинационной игре, сейчас же понуждая к дальнейшему развитию игры. Следует отметить мудрую сдержанность стратегии Барнса в этой

партии, благодаря которой он смог отодвинуть свое наступление до тех пор, пока оно не принесло ему надежды на успех. Вместо того, чтобы искать комбинационных осложнений, он тщательно уклонялся от этого пути, а своим ходом 6... К b8—c6 вызвал ослабляющий противника ход c2—c3 (после открытия для Черных d-линии пункт d3 стал слабым) и благодаря рокировке подготовил ладье f8 обладание e-линией. Такой способ игры в шахматах носит название „минирования расположения противника“. Он состоит вообще в таком влиянии на построение сил противника, чтобы при дальнейшем, неизбежном открытии боеспособность противника была в возможно худшем положении.

9.	С c1 × f4	d6—d5!
10.	С c4—b3	d5 × e4
11.	d3 × e4	С c8—g4

Грозит 12 . . . К f6 × e4!

12.	К b1—d2	К f6—h5
13.	С f4—e3	К c6—e5

Использование слабости пункта d3. Интересно наблюдать, как и теперь еще ход за ходом улучшается положение Черных.

14.	0—0—0	К e5—d3+
15.	Кр c1—c2	К h5—f4
16.	С e3 × f4	К d3 × f4

Слон b6 снова остается единственным обладателем диагонали b6 — g1.

17.	Ф e2 — f1	Ф d8 — e7

Черные делают теперь подготовительный ход для устранения различных слабых мест своего положения: ферзь уходит с опасной линии Л d1, а угроза e4 мешает обмену прочно стоящего С b6 на К d2. Ход, приведенный в тексте, можно назвать позиционным ходом при сравнительно открытом положении, поскольку он осуществляет идею, лежащую в основе позиционной игры, — за неимением больших выгод, стремиться к малым.

18.	h2 — h3	C g4 — h5
19.	g2 — g4	C h5 — g6
20.	Кр c2 — b2	

Последний маневр Белых слабоват. Лучше было бы на 18-м ходу ходить С b3 — c4.

20.		Л a8 — d8
21.	К f3 — d4	С b6 × d4
22.	Ф f1 × f4?	С d4 — e5
23.	Ф f4 — e3	Ф e7 × b4

Пример того, как преимущество в расположении постепенно переходит в материальное превосходство. Черные, однако, производят эту перемену слишком рано.

24.	h3 — h4	h7 — h5
25.	К d2 — c4	Ф b4 — e7

Для выигрыша пешки Черные, явно, должны были отказаться от аттаки.

26.	Л d1 × d8	Л f8 × d8
27.	g4 × h5	С g6 × h5
28.	Ф e3 — g5!	Ф e7 × g5
29.	h4 × g5	С h5 — f3
30.	Л h1 — f1	

Следствием 30. Л h1 — h3 было бы 30 . . . . С f3 — g2.

30.		С f3 — e2
31.	К c4 × e5!	

Ходом 31. Л f1 — f2, С e2 × c4; 32. С b3 × c4 Белые могли бы удобно вернуть потерянную пешку. Партия закончилась бы тогда после 32 . . . Кр g8 — h7! в ничью, особенно в виду того, что слоны, движущиеся по квадратам различной окраски, не могут влиять друг на друга.

31.		С e2 × f1
32.	g5 — g6	Кр g8 — f8
33.	g6 × f7	Л d8 — d6
34.	К e5 — f3	Л d6 — f6
35.	К f3 — g5	Л f6 — f2 +
36.	Кр b2 — a3	c7 — c5
37.	С b3 — d5	b7 — b5
38.	К g5 — h7 +	Кр f8 — e7
39.	f7 — f8 Ф +	Л f2 × f8
40.	К h7 × f8	Кр e7 × f8

41.	e4 — e5	g7 — g5
42.	С d5 — f3	С f1 — h3
43.	c3 — c4	b5 × c4
44.	Кр a3 — b2	g5 — g4
45.	С f3 — d5	g4 — g3
46.	Кр b2 — c3	С h3 — e6!

46. . . . g3 — g2 был бы грубой ошибкой. После 47. С d5 × g2, С h3 × g2; 48. Кр c3 × c4 Черные потеряли бы еще и пешку c5. Белый король пошел бы тогда на a1 и надолго задержал бы превращение единственной оставшейся черной пешки, так как слон, который ходит только по белым клеткам, не мог бы прогнать короля, и, самое большее, вместе с черным королем мог бы сделать ему пат. Партия, следовательно, после 47. . . . g3 — g2 была бы решена в ничью.

47.	С d5 — c6	Кр f8 — e7
48.	a2 — a3	С e6 — d7
49.	С c6 — d5	С d7 — e6
50.	С d5 — f3	Кр e7 — d7
51.	Кр c3 — d2	С e6 — h3
52.	Кр d2 — e3	Кр d7 — e6
53.	С f3 — e2	c4 — c3

Сдались.

17. партия

Играна на турнире Немецкого Шахматного Союза в Нюрнберге в 1906 г.

Испанская партия

О. Дурас	М. Чигорин
1. e2 — e4	e7 — e5
2. K g1 — f3	K b8 — c6
3. C f1 — b5	a7 — a6
4. C b5 — a4	K g8 — f6
5. 0 — 0	C f8 — e7
6. Л f1 — e1	

Этот ход в практике последнего десятилетия признан наилучшим. В основе его лежит мысль сыграть позже c2 — c3 и, при известной защите аттакуемого, в дальнейшем сделать полезный ход d2 — d4. Ход 6. K b1 — c3, который главным образом приходится иметь еще в виду, менее силен, так как он преграждает путь c-пешке. Случай приложимости Филидоровых правил!

6.	b7 — b5
7. C a4 — b3	d7 — d6
8. c2 — c3	0 — 0
9. h2 — h3	

Чтобы помешать движению C c8 на g4. Белые получают при этом большую свободу движений, в то время, как Черные ограничиваются еще меньшим пространством для

расстановки фигур. Белые до сих пор вели игру к тому, чтобы „давить“ на игру противника (см. 1-ую партию). Они надеялись, что Черные, вследствие заграждения путей их собственными фигурами, не смогут, в дальнейшем ходе игры, достаточно быстро защитить какое-нибудь опасное место.

9.		К c6 — a5
10.	С b3 — c2	c7 — c5!

Направлен не только против ожидаемого d2 — d4, но создает также всем черным фигурам более широкое поле действия. Ферзя можно перевести на c7, а a-ладья, кроме восьмого ряда, может при случае быть применена и на a7.

11.	d2 — d4	Ф d8 — c7
12.	К b1 — d2	Кр g8 — h8
13.	К d2 — f1	К f6 — g8

Получается впечатление, что Черные улучшают свое положение с каждым ходом. Ход конем дает возможность С e7 выйти на важную диагональ f6 — d4. Черный король в лице коня получает значительную защиту. И, наконец, подготовлен еще открывающий ход f7 — f5.

14.	К f1 — e3	С c8 — e6
15.	К e3 — f5	С e7 — f6
16.	d4 — d5?	

Очень слабый маневр! Из-за него Белые теряют возможность открыть одну из линий в центре. В дальнейшем Черным предоставляется спокойно подготовить f7—f5 и отложить этот решающий ход на какой угодно момент, когда это окажется выгодным, в то время, как Белые со своей стороны потеряли какое бы то ни было преимущество в партии. — Психологически этот ход объясняется только тем, что Дурас надеялся ближайшими ходами повести сильное нападение, ведущее к мату.

16.		С e6 — d7
17.	g2 — g4?	

Снова плохой ход! Положение и без того скверно стоящего К f5, который в любой момент может быть прогнан ходом g7 — g6, благодаря этому нисколько не улучшается. Напротив, все большее значение получает открывающий ход f7 — f5, который имеет силу и после g4; Белые, следовательно, сами роют себе могилу. Заслуживает внимания, что многочисленные ошибки противника не увлекли Чигорина к излишней поспешности.

17.		g7 — g6
18.	К f5 — g3	С f6 — g7
19.	Кр g1 — h2	К a5 — c4
20.	К f3 — d2	К c4 — b6
21.	h3 — h4	

Уже с 16-го хода намеченная Белыми „аттака пешек“ на позицию черного короля! Она оказывается совершенно несостоятельной.

21.		Ф c7 — d8
22.	Кр h2 — g2	

На 22. Кр h2 — h3 Черные отвечают h7 — h5, на 22. g4 — g5 ходом f7 — f6, а 22. h4 — h5 получает ответ 22. . . . Ф d8 — h4+; 23. Кр h2 — g2, С d7 × g4.

22.		Ф d8 × h4
23.	f2 — f3	С g7 — h6
24.	Л e1 — h1	Ф h4 — f6
25.	Л h1 — h3	Ф f6 — g7
26.	Кр g2 — f2	С h6 — f4
27.	К d2 — f1	Л a8 — e8
28.	К f1 — e3	Л e8 — e7
29.	Ф d1 — h1	f7 — f6
30.	К e3 — g2	С f4 — g5
31.	b2 — b3	Л e7 — f7
32.	С c1 — e3	К g8 — e7
33.	К g2 — h4	С g5 × e3
34.	Кр f2 × e3	f6 — f5!

В правильно подготовленной „позиционной игре“ Чигорина этот ход имеет решающее значение.

35.	g4 × f5	g6 × f5
36.	e4 × f5	Ф g7 — g5 +
37.	Кр e3 — e2	К b6 × d5

38.	Кр e2 — e1	Ф g5 — e3 +
39.	К g3 — e2	К d5 — f4
40.	Л h3 — h2	К f4 × e2
41.	Л h2 × e2	Ф e3 × c3 +
42.	Кр e1 — f2	Ф c3 — d4 +
43.	Кр f2 — g2	Л f7 — g7 +
44.	К h4 — g6 +	К e7 × g6
45.	f5 × g6	С d7 — c6
46.	Л e2 — f2	Л f8 × f3 !
47.	Л f2 × f3	С c6 × f3 +
48.	Кр g2 × f3	Ф d4 — c3 +
49.	Кр f3 — e4	Ф c3 × c2 +
50.	Кр e4 — d5	Ф c2 — d3 +
51.	Кр d5 — c6	Ф d3 × g6
52.	Кр c6 — b6	d6 — d5 +
53.	Кр b6 × c5	Л g7 — c7 +
54.	Кр c5 × d5	Л c7 — d7 +
55.	Кр d5 × e5	Ф g6 — e8 +
56.	Кр e5 — f4	Л d7 — f7 +
57.	Кр f4 — g3	Ф e8 — e3 +
	Сдался.	

18. партия

Играна на турнире в Бармене в 1905 г.

Отказанный ферзев гамбит

	Е. Пост	Ф. Дж. Ли
1.	**d2 — d4**	**d7 — d5**
2.	**c2 — c4**	**e7 — e6**
3.	К b1 — c3	К g8 — f6

4. К g1 — f3	К b8 — d7
5. С c1 — f4	a7 — a6 ?

Продолжением 5. . . . d5 × c4; 6. e2 — e3, К f6 — d5; 7. С f1 × c4, К d5 × f4!; 8. e3 × f4, c7 — c6, Черные достигли бы более удобного положения.

6. e2 — e3	d5 × c4
7. С f1 × c4	b7 — b5
8. С c4 — b3	b5 — b4 ?

Положение черных пешек благодаря этому сильно ухудшается. Кроме того, удаление коня только облегчает Белым нападение ладьей по открытой с-линии.

9. К c3 — a4 !

Здесь конь меньше всего стоит на дороге других фигур. С поля a4 он также стесняет c7 — c5.

9.	С c8 — b7
10. Л a1 — c1 !	Л a8 — c8
11. 0 — 0	К f6 — h5
12. d4 — d5 !	

Белые с полным основанием спешат, сколько возможно, ускорить открытие, так как в противном случае Черные укрепили бы свое положение ходами К h5 × f4 и С f8 — d6.

12.	К h5 × f4
13. e3 × f4	e6 × d5

14. С b3 × d5	С b7 × d5
15. Ф d1 × d5	

В следующей теперь комбинационной игре Черные, благодаря плохому развитию своих шашек, проигрывают партию.

15.	С f8 — e7
16. Л f1 — d1 !	С e7 — d6
17. Л d1 — e1 +	С d6 — e7 ?
18. Л e1 × e7 + !	Кр e8 × e7
19. Л c1 — e1 +	Кр e7 — f8
20. К f3 — g5	Ф d8 — f6
21. Ф d5 × d7	Л c8 — a8
23. К a4 — c5	h7 — h6
23. Ф d7 — e8 + !	Сдался.

Эта партия учит тому, что применение позиционной игры, т. е. уклонение от закона скорого развития фигур, всегда требует большой осторожности. Слабым 8-м ходом Черные дали своему противнику возможность рано превратить свою игру в открытую.

19. партия

Играна на Лондонском турнире 1899 г.

Испанская партия

Дж. Мазон	В. Стейниц
1. **e2 — e4**	**e7 — e5**
2. **К g1 — f3**	**К b8 — c6**

3.	**С f1 — b5**	d7 — d6
4.	К b1 — c3	К g8 — f6
5.	d2 — d3	g7 — g6
6.	С c1 — g5	С f8 — g7
7.	К c3 — d5	0 — 0
8.	Ф d1 — d2	С c8 — e6
9.	С b5 — c4	С e6 × d5
10.	С c4 × d5	Ф d8 — d7
11.	С d5 × c6	Ф d7 × c6

Черные уже сейчас достигли лучшего положения, так как они угрожают быстрым открытием посредством хода f7 — f5.

12.	0 — 0	К f6 — h5!
13.	К f3 — h4	f7 — f5
14.	e4 × f5	g6 × f5

Черные пешки e и f образуют сильный центр.

15.	Ф d2 — e2	Ф c6 — e8
16.	c2 — c3	Ф e8 — f7
17.	С g5 — d2	Л a8 — e8
18.	К h4 — f3	d6 — d5
19.	К f3 — g5	Ф f7 — g6
20.	К g5 — h3	f5 — f4
21.	f2 — f3	К h5 — f6 } !
22.	Л a1 — d1	К f6 — d7 } !
23.	С d2 — c1	Ф g6 — a6
24.	a2 — a3	К d7 — c5

Теперь становится понятной цель маневра коня в ходах 21-м и 22-м. Черные открыли в ферзевом крыле противника слабые места (d3 и b3) и теперь начинают там „подкоп". К дальнейшему открытию игры они приступают только тогда, когда положение Белых созрело для падения.

25.	Ф e2—c2	К c5—e6
26	Л f1—e1	c7—c5
27.	Кр g1—h1	Ф a6—c6
28.	Ф c2—f2	a7—a5!
29.	Ф f2—c2	b7—b5
30.	К h3—f2	c5—c4
31.	d3×c4	b5×c4
32.	Л e1—e2	К e6—c5
33.	Л d1—e1	a5—a4
34.	Кр h1—g1	e5—e4!

Решительно! 35. f3×e4, d5×e4; 36. К f2×e4 не годится в виду 36. . . . К c5—d3.

35.	Л e1—f1	Ф c6—g6
36.	Кр g1—h1	e4—e3
37.	Ф c2×g6	h7×g6
38.	К f2—h3	С g7—h6

Для того, чтобы не допустить коня на g5 и осуществить g6—g5. Теперь Черные постепенно делают все фигуры противника неспособными к борьбе.

39.	g2 — g3	g6 — g5
40.	g3 × f4	g5 × f4
41.	Л e2 — g2 +	Кр g8 — f7
42.	К h3 — g1	Л f8 — g8
43.	Л g2 × g8	Л e8 × g8

Открытие g-линии принесло выгоду только Черным.

44.	К g1 — e2	К c5 — d3
45.	h2 — h3	Л g8 — b8
46.	Кр h1 — g2	С h6 — g7

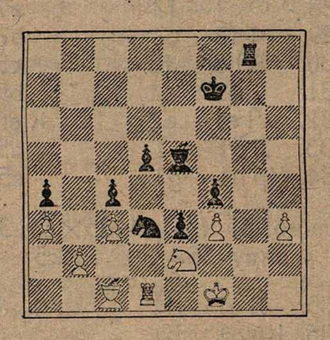


Рис. 35

Преждевременное удаление b2 только освободило бы игру Белых.

47.	Л f1 — d1	С g7 — e5
48.	Кр g2 — f1	Л b8 — g8!

Этим закончено окружение (см. рис. 35).

49.	К e2 — g1	Л g8 × g1 +
50.	Кр f1 × g1	e3 — e2
	Сдался.	

Эта партия является одним из последних блестящих стратегических подвигов маститого маэстро Стейница. Она самым отчетливым образом иллюстрирует созданный им тип игры.

20. партия

Играна на Лондонском турнире 1899 г.

Французская партия

	М. Чигорин	Э. Ласкер
1.	**e2 — e4**	**e7 — e6**
2.	Ф d1 — e2	К b8 — c6
3.	К b1 — c3	e6 — e5
4.	g2 — g3	К g8 — f6
5.	С f1 — g2	С f8 — c5
6	d2 — d3	d7 — d6
7.	С c1 — g5	h7 — h6
8.	С g5 × f6	Ф d8 × f6
9.	К c3 — d5	Ф f6 — d8
10.	c2 — c3	К c6 — e7
11.	К d5 × e7	Ф d8 × e7
12.	0—0—0	С c8 — d7
13.	f2 — f4	0—0—0
14.	К g1 — f3	С c5 — b6
15.	Л h1 — f1	

Белые играют черезчур нерешительно. Ходом 15. d3—d4 они по меньшей мере достигли бы равенства. Вероятно, их пешечный центр был бы даже настолько силен, что оказал бы сильное давление на игру противника.

15.		f7 — f6
16.	Кр c1 — b1	Л d8 — e8
17.	f4 — f5?	

Плохой ход! Белые лишаются этим всех возможностей перейти к открытию, так как после d3—d4 пешка e слаба, не имея уже возможности продвинуться на e5.

17.		С d7 — a4
18.	Л d1 — c1	Кр c8 — b8
19.	К f3 — d2	a7 — a6
20.	С g2 — f3	С b6 — a7
21.	h2 — h4	Л e8 — c8
22.	К d2 — c4	Л h8 — d8
23.	К c4 — e3	С a4 — e8
24.	Л f1 — d1	С e8 — f7
25.	c3 — c4	c7 — c6
26.	Л c1 — c2	С a7 — d4
27.	Л d1 — c1	Ф e7 — c7
28.	К e3 — d1	Ф c7 — a5
29.	К d1 — c3	b7 — b5

Все Черные фигуры достигли самых выгодных положений, так что Черные могут начать открытую игру.

30.	b2 — b3	Л d8 — d7
31.	c4 × b5	a6 × b5
32.	К c3 — d5	Кр b8 — b7
33.	g3 — g4	

Белые пытаются начать встречное наступление на королевском крыле, но теперь, конечно, уже слишком поздно.

33.		Л d7 — d8 !
34.	К d5 — e7?	С f7 × b3
35.	К e7 × c8	Л d8 × c8
36.	Ф e2 — d2	Ф a5 — a3
37.	Л c1 — h1	Л c8 — a8
38.	Л h1 — h2	С b3 × a2 +
39.	Л c2 × a2	Ф a3 — b3 +
40.	Кр b1 — c1	Л a8 × a2
41.	Ф d2 × a2	С d4 — e3 +
42.	Ф a2 — d2	Ф b3 × d3
	Сдался.	

21. партия

Играна на Лондонском турнире 1899 г.

Испанская партия

	Ф. Дж. Ли	Э. Ласкер
1.	**e2 — e4**	**e7 — e5**
2.	**К g1 — f3**	**К b8 — c6**
3.	**С f1 — b5**	a7 — a6
4.	С b5 — a4	К g8 — f6
5.	d2 — d3	

Лучше 0—0. При менее энергичном, указанном в тексте, продолжении Черные уже без комбинационных трудностей ходами g7—g6 и С f8—g7 приходят к чрезвычайно выгодному фианкеттованию (Fianchetto = фланговое расположение) королевского слона.

5.		d7—d6
6.	c2—c3	b7—b5
7.	С a4—c2	g7—g6
8.	a2—a4	С c8—b7
9.	К b1—d2	С f8—g7
10.	К d2—f1	d6—d5!
11.	Ф d1—e2	

Белые уже теперь в невыгодном положении. Часто оказывается, что в испанской партии даже маленькая оплошность Белых тяжело дает себя чувствовать.

11.		0—0
12.	К f1—g3	Ф d8—d6
13.	0—0	Л f8—e8
14.	h2—h3?	К c6—a5!
15.	С c1—d2	c7—c5!

Для того чтобы продвинуться на c4 и тем совершенно разбить центральное положение белых пешек.

16.	Л f1—d1	Ф d6—c7

17.	Ф e2 — e1	c5 — c4
18.	d3 — d4?	

Ошибка, которая стоит пешки!

18.		К f6 × e4
19.	К g3 × e4	d5 × e4
20.	К f3 × e5	С g7 × e5
21.	d4 × e5	Ф c7 × e5
22.	С d2 — e3	К a5 — c6!
23.	b2 — b3	К c6 — a5!

Еслибы теперь Белые брали c4, то конь прочно стал бы здесь. Им, поэтому, не остается ничего другого, как

24.	b3 — b4	К a5 — c6
25.	Л d1 — d7	Л e8 — e7
26.	Л d7 — d1?	Л a8 — d8
27.	Л d1 × d8 +	К e6 × d8
28.	a4 × b5	a6 × b5
29.	Ф e1 — d2	К d8 — e6
30.	h3 — h4?	С b7 — c6!
31.	Л a1 — a6	Л e7 — d7
32.	Ф d2 — e1	С c6 — b7
33.	Л a6 — a5	f7 — f5
34.	g2 — g3?	

Очень плохо, так как Черные, благодаря этому, лишь получают возможность сделать дальнейший открывающий ход.

34.		f5 — f4
35.	g3 × f4	К e6 × f4
36.	С e3 — d4	Ф e5 — f5
37.	Ф e1 — e3	Л d7 × d4!

Подготовка расчитанной далеко вперед конечной комбинации!

38.	c3 × d4	Ф f5 — g4 +
39.	Кр g1 — f1	Ф g4 — g2 +
40.	Кр f1 — e1	Ф g2 — g1 +
41.	Кр e1 — d2	c4 — c3 + !
42.	Ф e3 × c3	Ф g1 × f2 +
43.	Кр d2 — d1	e4 — e3
44.	С c2 — b3 +	Кр g8 — g7
45.	d4 — d5 +	Кр g7 — h6
46.	Ф c3 — e1	С b7 — c8 !
	Сдался.	

Ласкер имел в виду 46-й ход, когда в 37-м пожертвовал качеством.

22. партия

Играна на III турнире в Монте-Карло 1903 г.

Испанская партия

	И. Таубенгаус	З. Тарраш
1.	**e2 — e4**	**e7 — e5**
2	**К g1 — f3**	**К b8 — c6**
3.	**С f1 — b5**	К g8 — f6

4.	0—0	К f6×e4
5.	d2—d4!	К e4—d6
6.	С b5×c6	d7×c6
7.	d4×e5	К d6—f5
8.	Ф d1—e2	

Нехороший ход. Лучше был бы обмен ферзями и Л f1—d1+.

8.		К f5—d4!
9.	К f3×d4	Ф d8×d4
10.	К b1—c3	С c8—g4!
11.	Ф e2—e3	Ф d4×e3
12.	С c1×e3	С f8—b4

Этим начинается позиционная игра Тарраша, основы которой существенно отличаются от до сих пор здесь разобранных. Тарраш, в противоположность многим другим маэстро, в каждом положении самым важным считает фигуры. Он всегда стремится приобрести перевес в фигурах. Одно из его основных положений, а именно, что два слона заслуживают предпочтения перед слоном и конем или перед двумя конями, находит все больше признания, хотя, конечно, как положение, выводимое только из опыта, оно может быть верным лишь приблизительно. В этой партии оно оказывается верным, и Черные образцово пользуются получающимися благодаря этому преимуществами.

13.	К c3 — e4	С g4 — f5
14.	c2 — c3	С b4 — e7
15.	К e4 — g3	С f5 — d3
16.	Л f1 — d1	0 — 0 — 0

Черные завладели полем d3, меньше, впрочем, благодаря собственной силе своих слонов, чем благодаря вытекающей из слабого 8-го хода Белых невыгодной для последних расстановке фигур.

17.	Л d1 — d2	c6 — c5
18.	f2 — f4	h7 — h5
19.	Л a1 — d1	c5 — c4
20.	Кр g1 — f2	

Гораздо лучше было бы здесь продолжение 20. b2 — b3, g7 — g6!; 21. К g3 — h1, чтобы поставить коня на f2.

20.		h5 — h4
21.	К g3 — e2	c7 — c5!

Коню отрезаны теперь все выгодные для него поля.

22.	К e2 — g1	Кр c8 — c7
23.	К g1 — f3	Кр c7 — c6
24.	К f3 — e1	С d3 — e4
25.	Кр f2 — e2	Л d8 × d2 +
26.	Л d1 × d2	Л h8 — d8
27.	Л d2 × d8	С e7 × d8

28.	К e1 — f3	С e4 — b1 !
29.	a2 — a3	С b1 — d3 +
30.	Кр e2 — e1	С d3 — e4
31.	Кр e1 — e2	С e4 — d3 +
32.	Кр e2 — e1	С d3 — e4
33.	Кр e1 — e2	С e4 — d3 +
34.	Кр e2 — e1	Кр c6 — d5
35.	С e3 — f2	h4 — h3
36.	g2 — g3	b7 — b6
37.	К f3 — g1	С d3 — f5
38.	К g1 — f3	Кр d5 — e4
39.	К f3 — d2 +	Кр e4 — d3
40.	К d2 — f1	С f5 — e4
41.	К f1 — e3	С d8 — e7
42.	g3 — g4	b6 — b5
43.	g4 — g5	a7 — a5
44.	Кр e1 — d1	b5 — b4

Достигнуть решения одними фигурами невозможно. Тарраш прибегает поэтому к помощи открывающих ходов.

45.	c3 × b4	c5 × b4
46.	a3 × b4	a5 × b4
47.	К e3 — c2	c4 — c3
48.	b2 × c3	b4 — b3 !
	Сдался.	

23. партия

Играна на Карлсбадском турнире 26 августа 1911 г.

Дебют ферзевой пешки

А. Рубинштейн	Э. Кон
1. **d2 — d4**	**d7 — d5**
2. К g1 — f3	e7 — e6
3. c2 — c4	c7 — c6
4. e2 — e3	К b8 — d7
5. К b1 — c3	f7 — f5!

Чтобы на возможно долгое время помешать продвижению e3 — e4. Избранная здесь Черными система защиты, повидимому, обещает дать очень удобную игру.

6. К f3 — e5

Необходим, так как иначе Черные ходом 6. . . . С f8 — d6 помешают этому внедрению и даже приобретут, благодаря этому, лучшую игру.

6. . . . . К g8 — f6

Здесь следовало бы предпочесть ход 6. . . . К d7 × e5; 7. d5 × e5, несмотря на неприятное давление, которое оказывает пешка e5 на игру Черных. Продолжение могло бы быть 7. . . . Ф d8 — c7; 8. f2 — f4, К g8 — h6. Это грозит уже 9. . . . g7 — g5, чему Белые лучше всего могут препятствовать ходом 9. h2 — h4; Черные могут теперь удобно

развить игру ходом 9. . . . С f8—c5 и получают различные встречные шансы, благодаря обладанию диагональю c5—e3.

7. f2—f4 С f8—d6
8. С f1—e2

Белые хотят взять конем c3 черного коня, стремящегося к e4. Поэтому слон не выводится на d3, чтобы потом, после f5×e4 его не пришлось вернуть назад с потерей темпа.

8. . . . . 0—0
9. 0—0 К f6—e4
10. К c3×e4 f5×e4
11. С c1—d2 К d7×e5
12. d4×e5 ! С d6—c5

Постановка слона на одной диагонали с e3 не имеет теперь большого значения, так как его очень легко заставить уйти оттуда.

13. b2—b4 С c5—b6
14. Ф d1—c2

Угроза пешке e4 мешает продвижению d5—d4.

14. . . . . С c8—d7
15. a2—a4 Л a8—c8?

Черные должны были бы допустить свой уход с занимаемой диагонали только при ходе c4—c5, так как тогда их центральное положение было бы обеспечено. Они должны были

бы играть здесь a7 — a5 и затем направить своего ферзевого слона чрез e8 на g6 на защиту пешки e4. Этим сохранилась бы угроза d5 — d4, и Белые рано или поздно должны были бы решиться на c4 — c5.

16. a4 — a5 С b6 — c7
17. С d2 — c3

Благодаря ошибке Черных слон приобрел свободу движений и в ближайших ходах проделывает великолепный стратегический маневр.

17. . . . Ф d8 — h4

В этом положении Черным уже трудно создать здоровый план действий. В руках у Белых все козыри.

18. С c3 — d4 a7 — a6
19. Ф c2 — b3

Тут может угрожать еще продвижение b4 — b5.

19. . . . . С c7 — d8
20. С d4 — c5 Л f8 — f7

С d8 — e7 было бы грубой ошибкой в виду 21. g2 — g3.

21. Л f1 — f2 С d8 — e7
22. g2 — g3 Ф h4 — h6
23. С c5 — d6 g7 — g6

Лучше было бы С e7 × d6; 24. e5 × d6, g7 — g6. Белые должны были бы тогда, после Ф h6 — f8, стеснить ферзево крыло ходом c4 — c5, и Черные приобрели бы шансы на королевском крыле благодаря подвижности пешки e6.

24.	c4 — c5	Ф h6 — f8
25.	Л a1 — f1	Ф f8 — g7

Черные должны были бы тут ходить 25. . . . . С e7 × d6; 26. c5 × d6, Ф f8 — d8, для того чтобы подготовить открывающий ход c6 — c5.

26.	С e2 — g4	Л c8 — f8
27.	Ф b3 — d1	Ф g7 — h6
28.	Кр g1 — h1	Кр g8 — h8
29.	Л f1 — g1	Л g8 — f8
30.	Ф d1 — f1	Л g8 — f8
31.	h2 — h4	С e7 × d6
32.	c5 × d6	g6 — g5

Без этого открывающего хода Черные были бы немедленно удушены ходами Ф f1 — h3 и дальнейшим h4 — h5.

33.	f4 × g5	Л f7 × f2
34.	Ф f1 × f2	Ф h6 × h4 +
35.	g3 × h4	Л f8 × f2

Черные проникли своей ладьей во вражеское расположение; однако, они не могут там

свободно двигаться, так как непрочное положение Cd7 и пешки e6 требует большой осторожности.

36. Лg1—d1!

Уничтожает последний шанс Черных, возможность продвижения d5—d4.

36.	Крh8—g7
37. Крh1—g1	Сдался.

Ладья должна была бы ходом Лf2—f8 снова вернуться в свой лагерь, так как на ход Лf2—b2 Белые отвечали бы Лd1—f1—f6, взяли бы пешку e6 и провели бы одну из своих пешек в ферзи. На Лf2—f8 Белые отвечают ходом Лd1—f1, и сделают ли обмен Черные или пойдут Лf8—e8, с приходом белого короля на c7 игра все-таки кончится в пользу Белых.

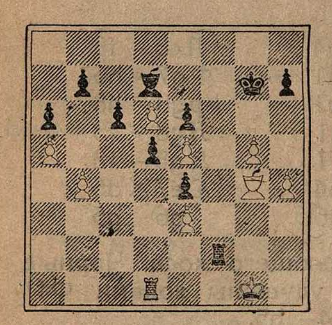


Рис. 36

Из приведенных здесь партий достаточно ясно, что сущность позиционной игры состоит

в подготовке к игре комбинационной. Этим положением выражается сам собой понятный факт, что в шахматной партии число находящихся на доске пешек к концу должно уменьшаться или, по крайней мере, не может увеличиваться. Каждый позиционный ход, поэтому, нужно оценивать по отношению к следующему позже открытию. Закон быстрого развития фигур теряет уже свое значение. Мы видим в 15-й партии, что противник Морфи выбирает способ открытия, идущий наперекор всем теориям открытия и темпа. Несмотря на это, он не теряет, так как Морфи неправильно применяет принципы открытой игры. Остается нерешенным вопрос, следует ли возражать против открытия 1. e2—e4, f7—f6 в позиционной игре. Утвердительный ответ на этот вопрос во всяком случае нуждался бы в обосновании, не зависящем от правил комбинаций.

Исходной точкой зрения для оценки всех ходов позиционной или замкнутой игры, как выясняется из предыдущих партий, является тот момент, после которого нужно сейчас же ожидать открывающего хода. Каждый игрок должен стремиться к такому расположению своих шашек, чтобы, когда последует это открытие, они были бы „развернуты“, т. е. готовы к бою. При этом, конечно, тот игрок, который держит в руках решение, когда

должна начаться „открытая“ война, находится в преимуществе перед своим противником. Последний в таком случае должен искать выхода в том, чтобы создать себе возможность обмена пешек в каком-нибудь другом месте. Если это ему не удастся, он в большинстве случаев должен потерять партию (см. партии 17, 19 и 21); игрок, который монопольно распоряжается открывающим ходом, сейчас же начинает вести тактику „подкопа“ (см. партии 16 и 17). Он будет пытаться создать у противника слабые места путем мелких аттак, направленных на мелочи, и лишь тогда пустит в ход всю свою артиллерию, т. е. сделает открывающий ход, когда разность положений достигнет возможного максимума.—Очень трудно охватить каким-нибудь правилом, как добиться монополии в решении изменить способ борьбы. Это надо взвешивать в каждом отдельном случае, причем делать это нужно в очень ранней стадии игры. Так, например, начало с фланговым положением (Fianchetto) королевского слона (g2—g3, C f1—g2 или, соответственно, g7—g6, C f8—g7) часто в дальнейшем дает выгоду при продвижении f-пешки. Такое размещение, имея, конечно, свои недостатки и потому не всегда применимое, содействует вместе с тем равномерному распределению фигур, всегда несколько стесненных в замкнутой игре, благо-

даря чему устраняется нагромождение на средних линиях шашек, загораживающих друг другу дорогу. Иначе, стеснение расположения фигур, причина которого может лежать в далеко продвинувшихся вперед пешках противника, можно уничтожить продвижением вперед собственных пешек, как, например, в 17-й партии 10-м ходом Черных. Но иногда особенная тонкость игрока состоит в том, чтобы добровольно дать стеснить свое расположение, а потом, при удобных обстоятельствах, использовать проникшие в его лагерь фигуры противника для дальнейших открывающих ходов.

Искусство позиционной игры состоит в верной обоюдной оценке всех этих моментов; в этом отношении оно дело чисто гения, и ему невозможно выучиться, как и всякому другому искусству; но как мышлению помогает язык, так и для шахматного игрока знание идей и опыта, выработанных втечение столетий, является существенным средством для увеличения силы его игры.

IV. КОНЦЫ ИГР.

Если в средине игры ни один из игроков не может достигнуть перевеса, то партия переходит в „конец игры“, в котором остатки сил стараются еще добиться преобладания.

Тут играют важную активную роль оба короля и оставшиеся пешки (см. партии 13, 15).

В конце игры вся борьба вращается вокруг материального выигрыша. Поэтому главное стратегическое правило конца игр гласит: Старайся взять у противника больше, чем он может взять у тебя, и пытайся провести свои пешки в ферзи.

Если преимущество уже достигнуто, то для мата требуются все же некоторые знания. Главнейшими являются следующие:

Одному королю (roi depouillé) всегда можно дать мат (между прочим) при помощи

короля и ферзя
„ „ ладьи
„ „ 2 слонов
„ слона и коня.

Ему нельзя дать мата посредством

короля и слона
„ „ коня.

При правильной игре ему нельзя дать мата

королем и 2 конями.

А. Король и ладья против короля

Так как ферзь имеет все свойства, которыми обладает ладья, то нет надобности разбирать в отдельности мат посредством ферзя и короля против короля. Следует только отметить, что в игре с ферзем нужно быть

еще осторожнее, чем с ладьей, и остерегаться сделать противнику пат.

Ладья, защищаемая своим королем, делит всю доску на четыре части, как указано на диаграмме рис. 37.

Король противника, находящийся в одной из таких областей, не может вступить в другую.

Обладатель ладьи теперь должен играть так, чтобы (после соединения короля и ладьи) удерживать вражеского короля в такой четверти и при каждом вынужденном отступлении противника суживать, преследуя ладьей и королем, границы его области. Таким образом в конце концов он загоняет врага в угол, где можно достичь типичного положения для неизбежного мата. В приводимом (рис. 37) примере можно было бы играть, например, следующим образом:

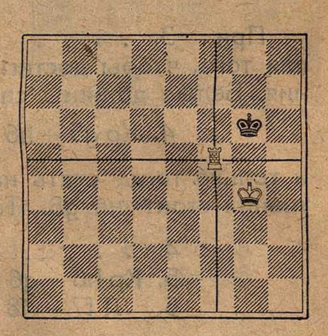


Рис. 37

1.	Kp g4 — f4	Kp g6 — g7
2.	Kp f4 — g5	Kp g7 — h7
3.	Л f5 — f7+	

Теперь шах является самой короткой дорогой к победе, так как белый король преграждает черному дорогу к бегству. Если Черные сыграют теперь

3. . . . . Кр h7 — g8,

то последует

4. Кр g5 — g6 Кр g8 — h8 (вынужденный ход!)
5. Л f7 — f8 ╪

При 3. . . . . Кр h7 — h8
для того, чтобы достигнуть того же положения, Белые должны сперва сыграть

4. Кр g5 — h6

и только тогда стать на поле g6, когда противник стоит на g8. Тогда последовало бы:

4. . . . . Кр h8 — g8
5. Кр h6 — g6 Кр g8 — h8
6. Л f7 — f8 ╪

В. Король и два слона против короля

И в этом случае сильнейший должен стараться разделить шахматную доску на области, в одной из которых удерживается одинокий король. Это достигается благодаря надлежащей постановке рядом слонов, как показывает рис. 38.

Стремиться нужно примерно к такому положению, какое указано на рис. 39 и которое

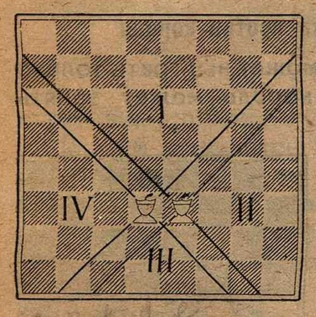


Рис. 38

Рис. 39

Белые приводят к мату посредством

1. С c7 — d6 +	Кр f8 — g8
2. С d7 — e6 +	Кр g8 — h8
3. С d6 — e5 ⧺	

С. Король, слон и конь против короля

Здесь мат может быть достигнут только в углу цвета пути слона. Поддерживая слона конем и королем, чтобы получалась одна непроходимая линия, возможно загнать вражеского короля в этот угол (рис. 40). Мат тогда происходит таким образом:

1. К b7 — c5	Кр a8 — b8
2. К c5 — a6 +	Кр b8 — a8
3. С d7 — c6 ≠	

D. Король и пешка против короля

Сильнейшая партия может выиграть только в том случае, если ее король может занять

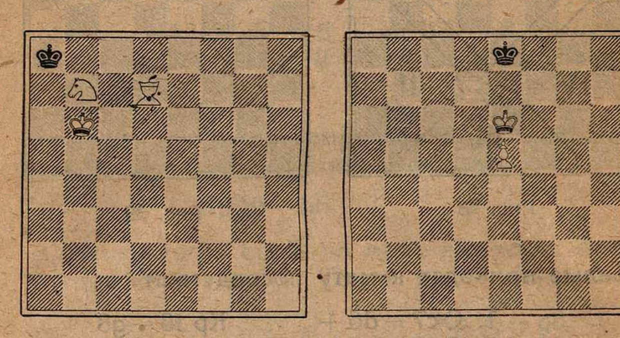


Рис. 40 Рис. 41

шестой ряд и пешка при этом находится позади него (рис. 41).

Если в положении, указанном на диаграмме, должны ходить Черные, и они идут Кр e8 — d8 или Кр e8 — f8, то Белые отвечают Кр e6 — f7, или соответственно Кр e6 — d7, и Черные не могут уже помешать тому, чтобы пешка достигла поля e8, превращающего ее в любую

фигуру. Если очередь ходить принадлежит Белым, то игра принимает следующий ход:

1. Кр e6 — d6	Кр e8 — d8
2. e5 — e6	Кр d8 — e8
3. e6 — e7	Кр e8 — f7
4. Кр d6 — d7	

с тем же успехом.

В этом конце игры надо объяснить понятие „оппозиции", которое, кроме того, имеет значение, как момент борьбы короля против короля.

Возможность занять королем шестой ряд зависит в предыдущем примере для владельца пешки от того, может ли преградить ему дорогу вражеский король или нет. На диаграмме рис. 42 оба короля стоят друг против друга на расстоянии одного поля. В таком случае, говорят, что тот игрок, благодаря которому получилось это положение „имеет оппозицию". Если последними ходили Черные, то они могли бы на каждый ход Белых снова занимать оппозицию и таким образом

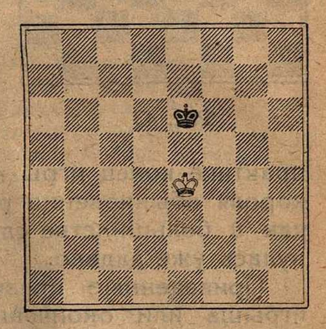


Рис. 42

препятствовать дальнейшему продвижению короля противника. Отсюда следует, что при конце игры королем и пешкой против короля материально слабейший только тогда может добиться ничьей, если он достигнет оппозиции. Возможен, однако, случай, что и тогда он потеряет; так например, еслибы на последней диаграмме на e2 стояла белая пешка, то Белые ходом e2—e3 могли бы вырвать оппозицию себе и этим достигнуть продвижения вперед своего короля. Несмотря на это, на практике конец игры короля и пешки против короля обыкновенно решается в ничью, так как в большинстве случаев пешка продвинулась уже далеко.

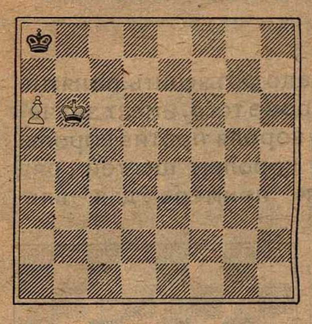


Рис. 43

Приведенные правила относительно выигрыша или окончания в ничью не имеют силы для краевых пешек (на линиях a и h). Здесь партия кончается всегда в ничью, если одинокий король может занять поле превращения пешки, так что его нельзя оттуда удалить, и в крайнем случае, можно сделать ему пат.

Диаграмма 43 показывает конечное положение, которое получается в конце этой игры.

Если Белые идут вперед пешкой, то черный король получает пат. При ходе же королем Черные отвечают Кр а8 — b8 и ходят все время между а8 и b8 взад и вперед.

УКАЗАТЕЛЬ


2015148511